

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR
MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**LITA APRILIA SUTOPO
12803244020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR
MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**LITA APRILIA SUTOPO
12803244020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR
MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh:

Lita Aprilia Sutopo
NIM.12803244020

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 25 April 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Pembimbing



Isroah, M.Si
NIP. 19660704 199203 2 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR
MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**



yang disusun oleh:

LITA APRILIA SUTOPO

12803244020

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Sukanti, M.Pd	Ketua Penguji		27-05-2016
Isroah, M.Si	Sekretaris Penguji		27-05-2016
Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc	Penguji Utama		26-05-2016

Yogyakarta, 31 Mei 2016
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Sugiharsono,

NIP 19550328 198303 1 0024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lita Aprilia Sutopo

NIM : 12803244020

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI MODUL INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA
KOMPETENSI DASAR MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.
S sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau
diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata
penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, April 2016

Penulis,



Lita Aprilia Sutopo

12803244020

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tidak ada jalan empuk menuju sukses. Bekerja adalah kuncinya.”

(George G. Williams)

“Knowledge is limited, imagination encircle the world.”

(Albert Einstein)

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Slamet Sutopo dan Ibu Sujilah yang telah memberikan doa, nasehat, dukungan dan kasih sayang dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
2. Para pendidik yang menjadi inspirasi dan sumber ilmu yang tak ternilai harganya.

Serta karya ini penulis bingkiskan kepada:

1. Adikku, Tito Restu Aji Sutopo serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
2. Teman-teman Pendidikan Akuntansi angkatan 2012 yang telah berjuang bersama dari awal perkuliahan hingga Tugas Akhir Skripsi (TAS).

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* PADA KOMPETENSI DASAR
MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:
Lita Aprilia Sutopo
12803244020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* dan meningkatkan motivasi bagi siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta pada kompetensi dasar Membuat Jurnal Penyesuaian; mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Akuntansi, dan siswa dari aspek materi, pembelajaran, tampilan, dan pemrograman; serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap *Development*, Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* dinilai kelayakannya oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, 1 guru akuntansi, dan 31 siswa uji coba lapangan. Pengukuran motivasi siswa dilakukan terhadap 31 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta sebagai subjek uji coba lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap membuat Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,92 yang termasuk dalam kategori Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4 yang termasuk dalam kategori Layak, dan 3) Guru Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,18 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Modul interaktif berbasis *Adobe Flash* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta terbukti dengan peningkatan sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif berbasis *Adobe Flash* sebesar 2,99 kategori “Tinggi” menjadi 3,50 kategori “Sangat Tinggi”.

Kata kunci: Modul Interaktif, *Adobe Flash*, Motivasi Belajar

**THE DEVELOPMENT OF ADOBE FLASH-BASED INTERACTIVE
MODULS ACCOUNTING LEARNING MEDIA ON THE BASIC OF
COMPETENCE ADJUSMENT JOURNAL TO INCREAS THE
MOTIVATION OF LEARNING THE STUDENTS of CLASS X
ACCOUNTING SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA
SCHOOL YEAR 2015/2016**

By:
Lita Aprilia Sutopo
12803244020

ABSTRACT

This research aims to: develop a Adobe Flash-based interactive moduls Accounting Learning Media for students of Class X Accounting SMK Negeri 1 Yogyakarta on the basic of competence adjusment journal; find out the feasibility of Adobe Flash-based interactive moduls Accounting Learning media based on expert assessment material, media experts, teachers, and students of the Accounting aspects of the material, learning, display, and programming; as well as knowing the increase in student learning motivation after the use of Adobe Flash-based Accounting Learning Media.

This research is the development of research or Research and Development (R&D) adapted from ADDIE model of development. At this stage of Development, a Adobe Flash-based interactive moduls Accounting Learning Media votes disqualified by 1 material expert lecturer, 1 Professor of media experts, 1 accounting teacher, 31 students at field trials. Measurement of student's motivation towards the 31 students of Class X Accounting 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta as subject field trials. Data collection techniques in the research of this development through the questionnaire. Data acquired from the questionnaire analyzed in qualitative and quantitative descriptive.

The results showed five stages to make Adobe Flash-based interactive moduls Accounting Learning Media namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The eligibility level Accounting Adobe Flash-based Learning Media based on assessment: 1) Material expert obtained an average score 3.92 which included in good, 2) Media experts obtained an average score 4 which included in the good, and 3) Accounting Teachers earned an average score of 4.18 which included in the category of very good. The interactive moduls Adobe Flash-based could increase the motivatio of learning the students of class X Accounting SMK Negeri 1 Yogyakarta. Proven could increase befor and after use interactive moduls Adobe Flash –based from 2.99 which include in the category of high into 3.50 include in the category of very high.

Keywords: Interactive moduls, Adobe Flash, learning motivation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian,
3. Bapak Abdullah Taman, S.E. Akt., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi FE UNY
4. Ibu Isroah, M.Si., Dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi,
5. Bapak Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc., dosen penasehat akademik yang telah kebersamai kami selama masa studi sekaligus sebagai dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan tugas akhir skripsi ini.

6. Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt., M.Si., dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash*.
7. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E.,M.Sc., dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash*.
8. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Akuntansi yang telah membantu selama kuliah dan penelitian berlangsung,
9. Bapak Drs. Rustamaji, Kepala SMK Negeri 1 Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian,
10. Bapak Tri Hartana, S.Pd., guru mata pelajaran Akuntansi kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta yang telah bersedia bekerja sama dan senantiasa memberikan masukan selama pelaksanaan penelitian,
11. Seluruh siswa kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta atas kerja sama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian,
12. Teman-teman Pendidikan Akuntansi kelas B 2012, yang telah membantu selama perkuliahan, memberikan bantuan, dukungan dan senantiasa menemani selama penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan baik oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, April 2016

Penulis,



Lita Aprilia Sutopo
NIM. 12803244020

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	12
G. Manfaat Penelitian.....	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori/Deskripsi Teori.....	17
B. Penelitian yang Relevan.....	45
C. Kerangka Berpikir.....	47
D. Pertanyaan Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	51

A. Jenis Penelitian/Desain Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
C. Prosedur Penelitian.....	53
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	57
E. Definisi Operasional Variabel.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	58
G. Uji Coba Instrumen.....	61
H. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	67
B. Pembahasan.....	96
C. Kajian Media Akhir.....	103
D. Keterbatasan Penelitian.....	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Semester Genap Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.....	23
2. Tabel Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi.....	63
3. Kriteria Penskoran Item pada Angket Kelayakan Media dengan Skala Likert.....	64
4. Pedoman Konversi Nilai Rentang Pendapat Siswa.....	65
5. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar.....	65
6. Pedoman Konversi Nilai Motivasi Belajar.....	66
7. Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Adobe</i> <i>Flash</i> oleh Ahli Materi.....	79
8. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Adobe Flash</i> oleh Ahli Materi.....	80
9. Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Adobe</i> <i>Flash</i> oleh Ahli Media.....	81
10. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Adobe Flash</i> oleh Ahli Media.....	83
11. Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Adobe</i> <i>Flash</i> oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	84

12. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	
Akuntansi Berbasis <i>Adobe Flash</i> oleh Praktisi Pembelajaran	
Akuntansi.....	87
13. Rekapitulasi Hasil Pendapat Siswa Setiap Aspek.....	91
14. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Sebelum	
Menggunakan Modul Interaktif.....	93
15. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Sesudah	
Menggunakan Modul Interaktif.....	94
16. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan	
Rata-Rata Skor Pernyataan.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Berpikir.....	49
2. Model ADDIE.....	52
3. Tampilan Opening.....	75
4. Tampilan Beranda.....	75
5. Tampilan SK/KD.....	76
6. Tampilan Materi.....	76
7. Kotak Nama Pengguna.....	76
8. Tampilan Soal.....	77
9. Tampilan Profil.....	77
10. Tampilan Petunjuk.....	78
11. Grafik diagram batang hasil penilaian ahli materi.....	81
12. Grafik diagram batang hasil penilaian ahli media.....	84
13. Grafik diagram batang hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran akuntansi.....	88
14. Tampilan siklus akuntansi akhir periode sebelum revisi.....	88
15. Tampilan siklus akuntansi akhir periode sesudah revisi.....	89
16. Tampilan sebelum revisi.....	89
17. Tampilan sesudah revisi.....	90
18. Grafik diagram batang penilaia respon/pendapat siswa.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1a. Kisi-kisi instrumen.....	114
Lampiran 1b. Angket ahli materi.....	119
Lampiran 1c. Angket ahli media.....	123
Lampiran 1d. Angket pendapat siswa.....	134
Lampiran 1e. Angket motivasi belajar.....	136
Lampiran 2a. Hasil penilaian validasi ahli materi.....	142
Lampiran 2b. Hasil penilaian validasi ahli media.....	143
Lampiran 2c. Hasil penilaian validasi praktisi pembelajaran akuntansi..	144
Lampiran 3a. Hasil uji coba instrumen.....	147
Lampiran 3b. Rekapitulasi hasil uji coba lapangan pendapat siswa.....	149
Lampiran 3c. Data motivasi belajar.....	151
Lampiran 4a. <i>Storyboard</i> modul interaktif.....	156
Lampiran 4b. Materi, soal, kunci jawaban, dokumentasi.....	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia ini sendiri masih diselimuti problematika yang belum terpecahkan dari masa ke masa. Di antara problematika selama ini yang mengiringi pendidikan di Indonesia adalah metode dan proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi seharusnya didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, baik pendidikan non formal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (keluarga).

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang luas serta mampu memanfaatkan teknologi modern. Namun, dalam kenyataannya guru masih belum mampu menerapkan metode pembelajaran yang menarik.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 162), "permasalahan pun muncul yaitu mengenai proses pembelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Materi pelajaran atau pesan

yang disampaikan guru tidak dapat diterima siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar”.

Peran media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 8), “perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan”.

Permasalahan biasanya timbul akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Posisi media ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu.

Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 8), “perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan”. Apabila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk meaksanakan tugasnya.
2. Dalam paradigma kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi.
3. Dalam paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen komponen lain dalam proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran, dalam paradigma keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

(Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2008: 8)

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2)

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011: 17), “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar”. Kegairahan belajar erat kaitannya dengan Motivasi Belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman A.M, 2012: 73).

Ada beberapa alasan kenapa multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif solusi sebagai media pembelajaran, diantaranya multimedia mampu mengkombinasi kan atau mengintegrasikan berbagai media seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), sehingga penyajiannya dapat lebih menarik dan memotivasi belajar siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami atau menginstruksi materi yang disampaikan kedalam konstruksi berpikirnya. Multimedia mampu mempertajam pesan, kelebihan multimedia yang lain adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Seperti disebutkan lembaga riset dan penerbitan komputer yakni *Computer Technology Research (CRT)* dalam M. Syanto (2003:18) bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat 30% dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan

didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan hasil penelitian ini maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi yang sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Wina Sanjaya, 2011: 135).

Salah satu sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang mempunyai misi melaksanakan pendidikan yang berwawasan unggulan adalah SMK Negeri 1 Yogyakarta. Di SMK Negeri 1 Yogyakarta memiliki misi melaksanakan manajemen sekolah yang mengacu pada ISO 9001 : 2008, menerapkan dan mengembangkan kurikulum, meningkatkan kompetensi sumber daya yang kompetitif, dan Menanamkan nilai-nilai budaya, iman, dan taqwa dalam setiap kegiatan sekolah.

Setelah melakukan observasi di SMK Negeri 1 Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Kemetiran Kidul No.35 Yogyakarta, sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah memang sudah optimal namun pemanfaatannya masih belum optimal khususnya pada jurusan Akuntansi. Fasilitas seperti *LCD* yang terpasang di dalam kelas masih belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal. Media yang sering digunakan

masih berkuat pada lembar kerja siswa, buku cetak, buku modul, sedangkan *LCD* dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK saja. Masalah tersebut memberikan gagasan kepada peneliti untuk mengembangkan suatu media alternatif yang dapat membantu guru dalam pemanfaatan fasilitas yang sudah ada secara optimal. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *LCD* dan laboratorium komputer ini juga dapat membantu sekolah sesuai misinya yaitu membenahan kualitas tenaga pendidik dan pengoptimalan sarana prasarana sekolah.

Berdasarkan hasil survey lapangan di SMK Negeri 1 Yogyakarta, diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi guru dengan berbagai macam media pembelajaran, diantaranya *LCD*, *Projector*, dan komputer. Bahkan tidak jarang sekolah telah menyediakan laboratorium khusus komputer bagi guru dan siswa untuk lebih menunjang proses pembelajaran. Fasilitas-fasilitas tersebut telah disediakan oleh sekolah, tetapi ternyata belum banyak dimanfaatkan guru secara optimal. Dari beberapa media tersebut, komputer memiliki kemampuan interaktif paling bagus. Namun demikian, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran siklus akuntansi khususnya pada jurnal penyesuaian di sekolah masih mengalami kendala, diantaranya masih kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan lemahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer sehingga pembelajaran terkesan kurang variatif.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Yogyakarta, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran yang terjadi masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional hanya menggunakan metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak dinamis. Meskipun sesekali menggunakan media komputer, tetapi sifatnya satu arah, hanya pemaparan dari guru yang dibantu dengan menampilkan *slide power point presentation* melalui *projector*. Guru terbiasa dengan proses pembelajaran yang menggunakan media cetak seperti buku-buku penerbit, modul, dan LKS. Kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran, membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang variatif bagi siswa. Minimnya *software* media pembelajaran berbasis komputer yang dimiliki sekolah juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan guru berupa *software* belum bersifat interaktif, hanya berupa *power point presentation* saja. Siswa kurang termotivasi dalam mempelajari jurnal penyesuaian. Hal ini terlihat dari kondisi belajar yang tidak kondusif seperti sering izin ke belakang saat pelajaran, berlangsung, siswa yang sibuk ngobrol, dan banyak ditemui yang bermain ponsel. Ketersediaan laboratorium komputer difokuskan hanya untuk mata pelajaran yang berhubungan dengan komputer seperti *MYOB* dan *Spreadsheet*, belum dimanfaatkan oleh guru akuntansi khususnya guru mata pelajaran siklus akuntansi..

Di zaman yang modern ini seiring perkembangan teknologi, perkembangan *software* pun sangat cepat. Salah satu *software* yang paling banyak digunakan adalah *adobe flash*. *Adobe flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang menarik. Diantara program-program animasi, program *adobe flash* merupakan program yang paling fleksibel untuk membuat animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software adobe flash* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif (Sharon E. Smaldino, 2011: 279).

Sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari pada saat penelitian oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta adalah membuat jurnal penyesuaian. Jurnal penyesuaian adalah jurnal untuk mencatat akun riil dan nominal agar menunjukkan angka yang sebenarnya pada suatu periode (Haryono Jusup, 2005: 178). Oleh karena itu peneliti mengembangkan salah satu materi sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta.

Untuk itu penggunaan Multimedia Interaktif dalam kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian diharapkan bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah penelitian dan pengembangan lebih lanjut tentang

multimedia interaktif pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian. Untuk itu, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk media pendidikan, yaitu multimedia interaktif pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian. Dengan kondisi yang telah disebutkan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah di SMK Negeri 1 Yogyakarta sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMK Negeri 1 Yogyakarta belum variatif.
3. Pemanfaatan media pembelajaran seperti *LCD* dan laboratorium komputer belum optimal.
4. Motivasi belajar siswa yang rendah terhadap pelajaran akuntansi.
5. Belum adanya penggunaan media interaktif berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta.

6. Adanya siswa yang malas memperhatikan pelajaran dan sibuk mengobrol dalam pelajaran akuntansi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran modul interaktif menggunakan *adobe flash* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dalam pembelajaran akuntansi dan mengetahui kelayakan media pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimana respon setelah menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal

penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta?

4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
3. Mengetahui respon atau pendapat setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta.

4. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran berupa modul interaktif berisi materi dengan kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang.
2. Media pembelajaran berupa modul interaktif yang dibuat dengan menggunakan *software adobe flash* mampu menarik kemauan siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Jenis media akhir berupa *CD (Compact Disk)* modul interaktif berbasis *adobe flash* yang dapat digunakan melalui komputer ataupun laptop oleh siswa.
4. Metode belajar yang dipakai adalah metode klasikal maupun pembelajaran individual. Pembelajaran klasikal yaitu dalam penggunaan multimedia interaktif oleh siswa , siswa bebas belajar sesuai dengan tahapan kemampuannya masing-masing, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing pembelajaran, agar

kegiatan pembelajaran lebih terkontrol. Sedangkan pembelajaran individual menekankan pada pembentukan pengetahuan siswa secara mandiri.

5. *Software* pengembangan yang dipakai adalah *Adobe Flash CS 6* yang mampu mengakomodasi berbagai input media seperti teks, audio, gambar dan video. Dari input tersebut dapat diilustrasikan dalam berbagai bentuk animasi.
6. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar media pembelajaran ini dapat bekerja dengan baik adalah:
 - a. *Processor intel pentium IV550 Megahertz.*
 - b. *CD-ROM (Compact disc- read only Memory)drive 16x-52x speed.*
 - c. *RAM (Random Access Memory)minimal 128 megabit (disarankan 512 megabit)*
 - d. *Resolusi monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32 bit.*
 - e. *Speaker ataupun headset aktif.*
 - f. *Kapasitas harddisk minimal 700 mb.*
 - g. *Sistem operasi komputer minimal Windows XP SP II.*

G. Manfaat Penelitian

Dikembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini merupakan sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran modul interaktif menggunakan *software adobe flash*.
- b. Menambah referensi yang relevan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi.
- c. Memberi kontribusi dibidang pendidikan, khususnya pada pengembangan media pembelajaran akuntansi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

b. Bagi Siswa

- 1) Media pembelajaran interaktif yang menarik akan meningkatkan gairah belajar siswa secara mandiri.
- 2) Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran akan tersampaikan secara optimal.
- 3) Siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan aktivitas belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif, kreatif dan menyenangkan.

c. Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar interaktif sehingga motivasi belajar siswa meningkat, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran modul interaktif.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi Pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas maupun di dalam kelas.
- b. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
- c. Penggunaan modul interaktif berbasis *adobe flash* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntansi siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Asumsi-asumsi sebagaimana disebutkan di atas menuntun pengembang untuk sampai pada kesadaran bahwa penelitian dan pengembangan ini mempunyai keterbatasan antara lain :

- a. Pengembangan ini hanya terbatas pada satu mata pelajaran akuntansi dengan kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian pada siswa SMK kelas X.
- b. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada karena pengembangan yang benar-benar sempurna memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit.
- c. Uji coba produk hanya dilakukan di lingkup 1 (satu) sekolah yakni SMK Negeri 1 Yogyakarta kelas X, sehingga hasil pengembangan hanya berdasarkan data hasil uji coba di sekolah tersebut. Untuk uji coba dengan media yang sama pada sekolah lain, dimungkinkan terjadi perbedaan hasil uji coba.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori/ Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

1) Belajar

Belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan pada diri individu yang disebabkan oleh pengalaman, perubahan itu diperoleh dengan suatu aktivitas tertentu. Belajar merupakan proses perolehan kemampuan, namun kemampuan tersebut tidak diperoleh dari pertumbuhan dan bukan pula kemampuan bawaan sejak lahir.

Belajar merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh orang. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Baharuddin, 2009: 162).

Menurut James O. Wittaker yang dikutip oleh Baharuddin mengemukakan definisi belajar sebagai berikut: *“Learning may be defined as the process by which behaviour originates or is altered through training or experience”* (2009: 163).

Dalam definisi lain, belajar adalah proses aktif dimana siswa menggunakan masukan sensorik dan membangun makna

dari itu (Sudarwan Danim dan Khairil, 2010: 163). Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat atau memperoleh pengalaman tertentu seseorang dengan tujuan yang diharapkan (Wina Sanjaya, 2011: 132).

Menurut Oemar Hamalik (2008:154) belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Sedangkan menurut Sudarmanto (1993:2) belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber baik di dalam maupun di luar aturan pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi.

Menurut Baharudin dan Esa NW (2010:11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah cara diri seseorang untuk melakukan perubahan pada sikap dan pengetahuan untuk kegiatan pembelajaran.

Belajar merupakan kegiatan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengertian, pemahaman, ketrampilan, nilai sikap yang bersifat lebih relatif lebih konstan dan berbekas.

2) Pembelajaran

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2008:54) adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:157) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Oemar Hamalik (2011: 54) kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu

kehidupan peserta didik. Berikut komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran:

- a) Tujuan Pembelajaran
- b) Siswa yang Belajar
- c) Guru yang Mengajar
- d) Metode Pembelajaran
- e) Media atau Alat bantu Pembelajaran
- f) Penilaian
- g) Situasi Pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- a) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b) Saling ketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam satu keseluruhan.
- c) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai agar siswa itu belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses memperoleh pengetahuan serta perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, guru

hendaknya kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Pengertian Akuntansi

Pengertian Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 1) adalah suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha Akuntansi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Akuntansi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan. Selain pengertian di atas, berikut definisi mengenai akuntansi menurut beberapa ahli yang dikutip dalam sebuah artikel (Nenti Cahyani, 2013), diantaranya:

- 1) Definisi akuntansi yang dikemukakan oleh ABP Statement No. 4, akuntansi adalah suatu aktivitas jasa. Fungsinya adalah menyediakan informasi kuantitatif, terutama yang bersifat dalam pengambilan keputusan ekonomis dalam menetapkan pilihan-pilihan yang logis diantara berbagai tindakan alternatif.
- 2) *American Accounting Assosiation (AAA)* mengidentifikasika akuntansi sebagai proses pengidentifikasian, pengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian-penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

- 3) Pengertian Akuntansi Menurut Charles T. . Horngren, dan Walter T. Harrison menyatakan bahwa: Akuntansi adalah sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, memproses data menjadi laporan, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan.
- 4) Pengertian Akuntansi Menurut Rudianto mendefenisikan bahwa akuntansi adalah sistem informasi yang menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi suatu badan usaha.

c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang telah dirumuskan untuk jenjang satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) dipergunakan untuk merumuskan kompetensi dasar yang diperlukan untuk mencapainya. yang lamanya adalah tiga atau 4 tahun, dalam usaha memudahkan operasional perumusan kompetensi dasar, diperlukan tujuan antara yang menyatakan capaian kompetensi pada tiap akhir jenjang kelas pada jenjang SMK/MAK.

Berikut ini merupakan kompetensi dasar dan indikator ketercapaian siswa dalam mata pelajaran siklus akuntansi:

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Semester Genap Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menyusun Laporan Keuangan	1. Membukukan Jurnal Penyesuaian 2. Menyusun Laporan Keuangan 3. Membukukan Jurnal Penutup 4. Menyusun Daftar Saldo Setelah Penutupan

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata motif tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman A. M, 2012: 73).

Menurut Sardiman, A.M (2012: 75), “Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar”. Seseorang harus mempunyai Motivasi Belajar dalam dirinya agar memperoleh suatu hasil yang diinginkan.

Menurut Oemar Hamalik (2011: 158), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapainya.

Menurut McDonald yang dikutip oleh Wasty Soemanto (2006: 203), memberikan definisi tentang motivasi sebagai suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.

Dari beberapa definisi motivasi belajar tersebut, pada dasarnya mengandung arti atau maksud yang sama yaitu bahwa Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga anak tidak hanya belajar namun juga menghargai dan menikmati belajarnya.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Berikut ini macam-macam motivasi menurut Sardiman, A.M (2012: 86-91), antara lain :

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a) Motif-motif bawaan

Motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.

b) Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari

2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis

- a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk istirahat.
 - b) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Timbul dari rangsangan dari luar.
 - c) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi untuk menaruh minat.
- 3) Motivasi jasmaniah dan rohaniyah
- a) Motivasi jasmaniah, yang termasuk motivasi ini misalnya: reflek, insting otomatis, nafsu.
 - b) Motivasi rohaniyah, yang termasuk motivasi ini misalnya kemauan.
- 4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
- a) Motivasi Intrinsik

Motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
 - b) Motivasi Ekstrinsik

Motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar.

c. Manfaat Motivasi Belajar

Menurut Wlodkowsky yang dikutip oleh Sugihartono dkk (2007: 78), motivasi merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang member arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadap oleh berbagai kesulitan.

Sugihartono (2007: 78) menyebutkan manfaat motivasi yang tinggi dapat terlihat dari sifat perilaku siswa antara lain :

- 1) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi
- 2) Adanya perasaan dan keterlibatan efektif siswa yang tinggi dalam belajar.
- 3) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Selain manfaat motivasi di atas, terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

(Sardiman A.M, 2012: 85)

Fungsi motivasi menurut Oemar Hamalik (2011: 161) yaitu

:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia akan berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besarnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

d. Indikator Motivasi Belajar

Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator motivasi belajar sangat diperlukan ketika akan membuat alat ukur yang berkaitan dengan motivasi belajar. Hal ini bertujuan agar alat ukur yang digunakan menjadi lebih tepat, valid dan reliabel. Adapun indikator yang digunakan oleh Hamzah B. Uno (2008: 10), sebagai berikut:

1) Motivasi Internal

a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Seseorang yang mempunyai dorongan dan hasrat untuk berhasil akan cenderung mempunyai semangat untuk berusaha lebih giat dengan intensitas dan usaha yang tinggi.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi selalu merasa bahwa dirinya masih kurang, sehingga ia merasa butuh dan berpacu untuk terus belajar.

c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Cita-cita yang melekat dalam diri seseorang akan memberikan motivasi yang kuat, karena dengan adanya cita-cita seseorang mempunyai tujuan yang akan membuatnya termotivasi untuk terus belajar.

d) Adanya kepuasan dalam belajar

Seseorang yang mendapat nilai bagus dalam evaluasi belajar, maka akan menimbulkan rasa puas dalam dirinya. Dia merasa tidak sia-sia telah belajar secara keras karena hasil diperolehnya maksimal.

e) Adanya keyakinan dalam diri sendiri

Seseorang akan membutuhkan motivasi dalam dirinya sendiri karena merasa bisa melakukan lebih baik dari yang orang lain lakukan. Dia akan merasa malu jika mendapat hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan orang lain.

2) Motivasi Eksternal

a) Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya penghargaan dalam belajar dapat memotivasi seseorang untuk lebih terpacu dalam belajarnya. Penghargaan dapat menjadi penguat bagi motivasi belajar seseorang.

b) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar mempunyai dampak semangat belajar seseorang. Lingkungan belajar yang nyaman akan membuat suasana belajar yang menyenangkan begitu juga sebaliknya.

c) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan belajar yang menyenangkan akan membuat seseorang bersemangat dalam belajarnya, sehingga ia merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 5), “kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar”.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 162-176), secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2011: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat alat atau bahan saja, akan tetapi hal hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Wina Sanjaya (2011: 163) menyatakan : *“A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.”*

Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan

wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Wina Sanjaya, 2011: 163-164).

b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2011: 176), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :

- a) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya.

Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dsb. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, silde projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, dll.

Menurut Rudi Susilana dan Capi Riyana (2008: 13) Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, terdapat tujuh kelompok media penyaji yaitu:

- 1. Kelompok kesatu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- 2. Kelompok kedua: media proyeksi diam
- 3. Kelompok ketiga: media audio
- 4. Kelompok keempat: media audio visual diam

5. Kelompok kelima: media gambar hidup/film
6. Kelompok keenam: media televisi
7. Kelompok ketujuh: multi media

Dalam penelitian ini media pembelajaran berupa modul interaktif termasuk pada jenis media audiovisual, media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, media yang diproyeksikan serta multimedia. Jenis media berupa modul interaktif ini tergantung dari sudut mana memandang.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.

(Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2002:2)

Menurut Wina Sanjaya (2011: 169), secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9), secara umum media mempunyai kegunaan :

1. Memperjelas pesan agar tidak verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9) kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

4. Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash*

a. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto (2010: 28), “multimedia terbagi menjadi 2 kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi

alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain”.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c) Bersifat mandiri, dalam memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

(Daryanto, 2010: 31)

Menurut Dina Indriana (2011: 116), “*CD Multimedia pembelajaran Interaktif* merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer. Media komputer dengan menggunakan *CD* ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respon balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung

belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan. Dengan cara yang demikian, media pembelajaran ini akan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini bersifat interaktif berbentuk multimedia yang memiliki unsur unsur media secara lengkap, seperti *sound*, animasi, video, teks, dan grafis. Sehingga, media ini dinamakan *CD Multimedia interaktif*'.

CD multimedia interaktif ini memiliki banyak model.

Berikut adalah beberapa model *CD multimedia interaktif*.

a. Model *Drill*

Model *drill* dalam pembelajaran berbasis komputer (CBI) pada dasarnya, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

b. Model Tutorial

CBI Tutorial adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisikan materi pelajaran. Metode tutorial dalam pengajaran berbantuan komputer (CAI), pola dasarnya mengikuti pengajaran bertipe *Branching*, yaitu informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer, dan umpan balik terhadap respon yang benar diberikan secara langsung. Program ini juga menuntut siswa mengaplikasikan secara langsung ide dan pengetahuan yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran.

c. Model simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

d. Model *games*

Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan atas "pembelajaran yang menyenangkan". Peserta didik dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

(Dina Indriana, 2011: 117-119)

Kelebihan dari *CD Interaktif* adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung pada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja, dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam *CD* tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh siswa dengan berpedoman pada *software* tersebut. Bahkan, jika siswa masih kurang mengerti, siswa dapat langsung mengulanginya tahap demi tahap sehingga memudahkan siswa untuk menguasainya dengan efektif, efisien, serta cepat dan murah. Tentu saja, ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa (Dina Indriana, 2011: 118).

b. Pengertian Modul Interaktif

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 21), “multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual”.

Karakteristik penting dalam kelompok media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Sharon E. Smaldino, dkk (2011: 279), sebuah modul pengajaran merupakan unit pengajaran yang lengkap yang

dirancang untuk digunakan oleh seorang pemelajar atau sekelompok kecil pemelajar tanpa kehadiran guru. Karena tujuan keseluruhan dari modul ini adalah memudahkan belajar tanpa pengawasan yang teratur, seluruh elemen mata pelajaran yang diberikan guru biasanya harus dibentuk menjadi sekumpulan materi cetakan, audiovisual atau yang berbasis komputer (atau kombinasi apapun dari itu semua).

Modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi dari beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif. Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software adobe flash* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif.

c. Program *Adobe Flash*

Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, *CD Interaktif* dan yang lainnya. Selain itu

aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan *navigasi* pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, filter, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV* (Sony Febryadi, 2013).

Program *adobe flash* ini pun bermacam versi, pada penelitian *adobe flash* yang digunakan adalah *adobe flash CS6 professional*. *Adobe flash CS6 Professional* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan hasil ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tapi perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *actionsript 6.0* yang dibawanya, *adobe flash CS6 professional* dapat digunakan untuk mengembangkan *game* atau bahan ajar seperti kuis/simulasi (Dedy Izham, 2012: 2-6). Berikut ini adalah gambaran umum mengenai isi dari program *adobe flash CS6*:

1. Halaman Awal

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses *adobe flash C6 professional*. Cara mengakses *adobe flash CS6 professional* pertama kali yaitu

double klik pada *icon* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program.

2. Lingkungan Kerja *Adobe Flash CS6*

Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) *adobe flash CS6* terdiri dari beberapa komponen utama Menu Bar, *Timeline*, *Stage*, *Toolbox*, *Propertie*, *Panels*.

3. *Toolbox*

Fasilitas *toolbox* seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut penjelasan setiap tool yang terdapat pada *toolbox*:

- a) *Arrow Tool*, *arrow tool* atau sering disebut *selection tool* berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.
- b) *Subselection Tool*, berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada *selection tool*.
- c) *Free transform Tool*, berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.
- d) *Lasso Tool*, berfungsi untuk memotong gambar secara manual.
- e) *Pen Tool* digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
- f) *Text Tool* digunakan untuk membuat objek teks.

- g) *Line Tool* digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
- h) *Oval Tool* digunakan untuk menggambar bentuk lingkaran atau elips.
- i) *Pencil Tool* digunakan untuk membuat garis.
- j) *Brush Tool* digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
- k) *Ink Bottle Tool* digunakan untuk mengisi/mengganti *Stroke* (garis luar) suatu objek.
- l) *Paintbucket Tool* digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.
- m) *Eye Dropper Tool* digunakan untuk mengambil sampel warna.
- n) *Eraser Tool* digunakan untuk menghapus objek.
- o) *Hand Tool* digunakan untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
- p) *Zoom Tool* digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.
- q) *Stroke Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
- r) *Fill Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.

s) *Swap Color* digunakan untuk menukar warna *fill* dan *stroke* atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek.

4. *Library*

Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain.

5. *Actionscript*

Salah satu kelebihan flash dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *actionscript*. *Actionscript* adalah bahasa pemrograman *adobe flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, *actionscript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi logic (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Kita bisa memunculkan panel *actionscript* dengan cara menekan tombol F9 pada *keyboard*. Atau melalui menubar dengan cara klik *Window > Actions*.

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *actionscript* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar *actionscript* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapatkan akan berbeda atau *file flash* tidak akan bekerja sama sekali. *Actionscript* juga dapat diterapkan untuk *action* pada *frame*,

tombol, movie clip, dan lain-lain. *Action frame* adalah *action* yang diterapkan pada *frame* untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek lain-lain. Salah satu fungsi *actionsript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *actionsript* yaitu:

- a) *Event*: *Event* merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek.
- b) *Target*: *Target* adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (“ ”).
- c) *Action*: Pemberian *action* merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antar objek.

d. Program Modul Interaktif untuk Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian

Program yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah program *Adobe Flash CS 6*. *Adobe Flash* (dulu dikenal dengan *Macromedia Flash*) merupakan platform multimedia yang awalnya dikembangkan oleh *Macromedia*, dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak diperkenalkan pada tahun 1996, *flash* menjadi sebuah

metode yang populer untuk menambahkan animasi dan interaktivitas pada halaman web. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, iklan, dan beragam komponen halaman web, dan saat ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi internet “kaya”.

Flash dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung streaming audio dan video. *Flash* mempunyai bahasa *scripting* yang disebut *Action Script*. Beberapa produk perangkat lunak, sistem, dan perangkat mampu membuat atau menampilkan konten *Flash*, termasuk *Adobe Flash Player*, yang tersedia secara bebas untuk *web browser*, telepon genggam, dan untuk perangkat elektronk lainnya.

File file dalam format *SWF* yang secara tradisional disebut *ShockWave Flash*, *Flash movie* atau *Flash games* biasanya mempunyai ekstensi *.swf* dan mungkin menjadi suatu objek dari halaman web, secara khusus dapat dimainkan pada *Flash Player* yang berdiri sendiri atau tergabung dalam *Projector* yang merupakan *self-executing* konten *Flash* (dengan ekstensi *.exe* di Windows atau *.hqx* di Mac). *File Flash video* mempunyai ekstensi *.flv* dan digunakan di dalam *.swf* atau dimainkan sendiri dengan pemutar (player) yang mendukung format tersebut, seperti *VLC*, *QuickTime*, atau *Windows Media Player* dengan tambahan *codec* tertentu.

Menurut MADCOMS (2008:1-2) banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengolah animasi 2D, seperti :

1. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain
2. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*
3. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
4. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan
5. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe diantaranya adalah : .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
6. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap
7. *Flash* program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vector

B. Penelitian yang Relevan

1. Sri Maryani (2010) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi Studi Kasus: *Myob Accounting 17* pada Modul *Banking*”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Dari hasil uji coba yang dapat diketahui bahwa dengan indikator-indikator yang ada, rata-rata responden untuk kualitas tampilan yaitu menunjukkan sekitar 67% menyatakan kejelasan petunjuk penggunaan program cukup baik, sekitar 73% menyatakan keterbacaan teks/tulisan cukup baik, sekitar

57% menyatakan kualitas tampilan gambar cukup baik, sekitar 67% menyatakan komposisi warna cukup baik, sekitar 67% menyatakan daya dukung musik cukup baik. Rata-rata responden untuk penyajian yaitu menunjukkan sekitar 67% (Cukup Baik).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang relevan yaitu jenis pengembangan berupa media interaktif untuk Akuntansi, sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian serta pada penelitian ini menganalisis lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa.

2. Penelitian Akhmad Akbarudin (2013) yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer Bagi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan” dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interatif mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan sebagai media pembelajaran yang layak. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif ini telah memenuhi kelayakan dari aspek materi, media dan pengguna. Penilaian akhir dari aspek materi didapat skor 3,70 dengan kriteria layak. Penilaian akhir dari aspek media didapat skor 4,10 dengan kriteria layak. Penilaian hasil uji coba kelompok besar didapat skor 3,61 dengan kriteria layak. Hasil tersebut menjadikan multimedia interaktif ini layak sebagai sumber belajar mata kuliah IMK bagi mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan media

pembelajaran dengan produk multimedia interaktif. Perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

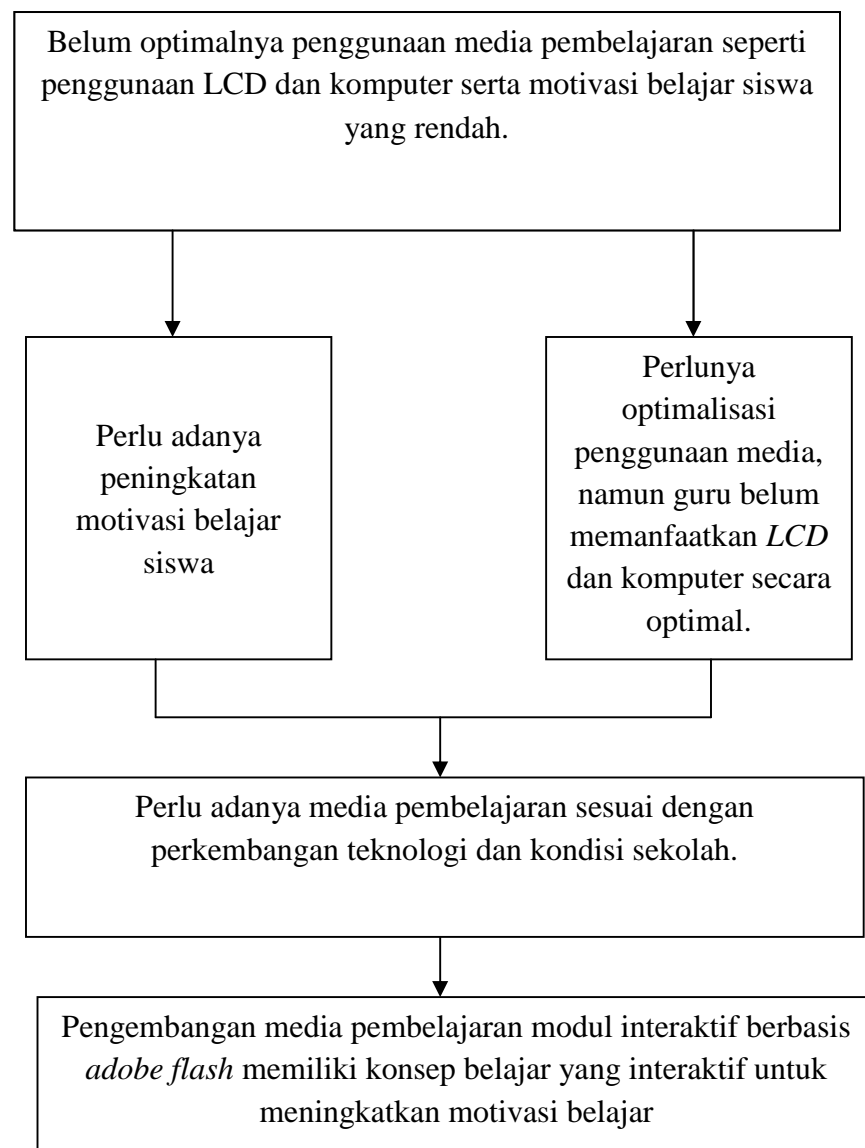
C. Kerangka Berpikir

Kedudukan media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar. Kegairahan dalam belajar sangat erat kaitannya dengan motivasi belajar. Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar.

Media yang sering digunakan di SMK Negeri 1 Yogyakarta khususnya masih berkuat pada lembar kerja siswa, buku cetak, buku modul, dan sedangkan *LCD* dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK saja. Pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembuatan modul interaktif berbasis *adobe flash* dapat

mendukung siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* diharapkan pula dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu berupa modul interaktif berbasis *adobe flash*. Untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi standar yang ditentukan, perlu divalidasi kemudian diujicobakan. Validasi dimaksudkan untuk memperoleh masukan/koreksi tentang produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan pada siswa dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash*.



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian?
2. Bagaimana penilaian ahli materi terhadap aspek materi dan aspek pembelajaran produk media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian?

3. Bagaimana penilaian ahli media terhadap aspek materi dan aspek pembelajaran produk media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi terhadap aspek materi dan aspek pembelajaran produk media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian?
5. Bagaimana respon siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian?
6. Bagaimana peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian?

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan modul interaktif berbasis *adobe flash* mengikuti model pengembangan ADDIE (Lee dan Owen, 2000: 3) dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (analysis)

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi serta instruksional. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing tahap analisis.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*).

1) Permasalahan dan Karakteristik Siswa

Perkembangan metode pembelajaran yang telah diupayakan oleh guru belum mengalami kemajuan. Berbagai variasi metode pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk mencapai tujuan pembelajaran belum banyak digunakan dalam kelas. Untuk menghindari semua itu, maka guru perlu menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan

berbagai media dan sumber belajar. Permasalahan tersebut sama yang dialami di SMK Negeri 1 Yogyakarta khususnya siswa kelas X Akuntansi 1. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan pembuatan media interaktif berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* ini diharapkan pula dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Dipilihnya modul interaktif ini mengacu pada permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Yogyakarta bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih kurang optimal. Media yang sering digunakan masih berkutat pada lembar kerja siswa, buku cetak, dan buku modul sedangkan *LCD* yang ada di dalam kelas dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK saja. Di zaman yang modern ini seiring perkembangan teknologi, perkembangan *software* pun sangat cepat. Tidak hanya dalam *software* aplikasi saja, tetapi dalam dunia *games* juga sama. Salah satu *software* yang paling banyak digunakan adalah *adobe flash*. *Adobe flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang menarik. Diantara program-program animasi, program *adobe flash*

merupakan program yang paling fleksibel untuk membuat animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini belum menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan observasi saat pembelajaran berlangsung di kelas terdapat 7 dari 31 (22,58%) siswa yang mau belajar secara mandiri dengan membuka dan membaca buku materi tanpa disuruh oleh guru. Dengan pengembangan media berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* ini diharapkan pula siswa memiliki motivasi belajar secara mandiri.

2) Perangkat Keras (*hardware*) dan Perangkat Lunak (*software*)

Pembuatan objek multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, adapun macamnya yaitu:

a) Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras minimal yang dibutuhkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Processor Intel/Pentium/Core Duo (86x architecthure)*
2. *RAM 2 GB*
3. *Hard Disk 4GB*

Sedangkan syarat minimum untuk menjalankan aplikasi dengan PC/Laptop:

1. 2,2GHz atau lebih cepat 86x *compatible processor* atau intel atomTM 1,6GHz atau processor lebih cepat dengan perangkat *netbook*.
2. *RAM 512MB* (direkomendasikan 1GB)
3. *Speaker Active*
4. *Mouse and Keyboard*

b) Perangkat Lunak (Software)

Software yang digunakan untuk membuat media ini dibagi beberapa macam diantaranya:

1. Perangkat lunak sistem operasi:
 - *Microsoft Windows 7*
2. Perangkat lunak utama pembuat animasi:
 - *Adobe Flash CS 6*
3. Perangkat lunak pembuat gambar/grafis:
 - *Corel Draw*
 - *Adobe Photoshop*
4. Perangkat lunak pengolah suara:
 - *Jet Audio*
 - *Mp3 Doctor*
5. Perangkat lunak pembuat kuis berupa soal materi dan skor:
 - *Notepad*

b. Analisis Kebutuhan Serta Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan di muat dalam media. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Membuat Jurnal Penyesuaian. Pada tahap analisis instruksional kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi 7 indikator diantaranya:

- 1) Mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian
- 2) Mengidentifikasi Akun yang didebit dan di-kredit
- 3) Mengidentifikasi jumlah rupiah akun yang di-debit dan dikredit
- 4) Mencatat jurnal penyesuaian
- 5) Mengidentifikasi rekapitulasi jurnal penyesuaian untuk setiap akun tersajikan
- 6) Mengidentifikasi Akun buku besar dan buku pembantu yang diperlukan
- 7) Membukukan jurnal penyesuaian

2. Tahap Perancangan (design)

Pada tahap ini peneliti membuat desain media secara keseluruhan, (*storyboard*), pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrumen kualitas media.

a. Pembuatan Desain Media (*storyboard*)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam media. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media selanjutnya. *Storyboard* ini akan ditampilkan pada lampiran.

b. Pengumpulan Objek Rancangan

Tahapan pengumpulan objek yang akan digunakan berdasarkan konsep dan rancangan. Pada tahapan ini dilakukan berupa:

- 1) Pembuatan teks
- 2) Pembuatan teks materi, soal dan jawaban

Penyusunan materi, soal serta jawaban dibuat sesuai dengan referensi yang ada. Penyusunan materi pertama-tama dibuat dalam format *Microsoft word* yang kemudian dapat dikopi ke dalam aplikasi utama yaitu dalam program *adobe flash CS 6* dalam bentuk format *file extension* (.fla). Penyusunan materi dibuat secara runtut sehingga memudahkan siswa untuk membacanya, sedangkan untuk soal serta pilihan jawaban dibuat terlebih dahulu ke dalam program *notepad*.

- 3) Pengambilan gambar, *background* serta suara

Gambar yang disajikan diunduh dari berbagai sumber lalu di-*import* ke dalam program *adobe flash*. *Background* dibuat oleh peneliti berdasarkan desain kombinasi dari gambar yang telah diunduh. Untuk *background* yang baik disarankan dalam

pemilihan ukuran (*size*) yaitu 1024x400 Px. Tombol didesain sendiri oleh peneliti dalam program *adobe flash*. Musik dalam media peneliti menggunakan musik instrumental yang dapat menarik perhatian pengguna modul interaktif.

4) Penganimasian

Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam. Peneliti menggunakan gambar ataupun objek yang telah diunduh yang bisa dipakai sebagai alternatif penganimasian.

c. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen terdiri dari instrumen penilaian kelayakan media dan instrumen motivasi belajar siswa. Instrumen penilaian kelayakan media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa. Instrumen motivasi belajar berupa angket daftar isian (*check list*) ditujukan untuk siswa. Hasil penilaian instrumen dapat dilihat pada lampiran 2.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

a. Pembuatan Media

Media dibuat menggunakan hardware dengan spesifikasi sistem operasi *windows 7* dan *RAM 4GB*. Media ini diberi nama modul interaktif dengan seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media dengan

desain yang telah dirancang menggunakan *software adobe flash Cs*

6. Seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* melalui serangkaian fungs-fungsi tertentu.

Materi, soal, pilihan jawaban, gambar, *background*, tombol serta musik yang akan dimuat dalam media dimasukkan dengan cara mengimpor ke dalam program *adobe flash*. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* (.fla) dan dapat dijalankan diluar area kerja *flash* setelah di-*publish* ke dalam *file extension* (.swf) atau (.exe). Media pembelajaran disimpan dalam format *flash* (.swf) dengan tujuan hasilnya dapat dijalankan tanpa tergantung *software flash* atau dapat diintegrasikan dengan *software* lain.

1. Tampilan file opening

Sebelum masuk ke menu utama terdapat tampilan *opening* dengan *handwriting* kata-kata “Selamat Datang di Media Pembelajaran Interaktif Membuat Jurnal Penyesuaian” yang telah diatur sebelumnya.



Gambar 3. Tampilan opening

2. Tampilan file beranda



Gambar 4. Tampilan beranda

Pada tampilan menu awal terdapat 7 tombol yaitu tombol beranda, tombol SK/KD, tombol materi, tombol soal, tombol profil, , tombol petunjuk (?), serta tombol keluar (X). Menu beranda sendiri selain tombol juga diatur secara keseluruhan seperti logo UNY, judul “Modul Interaktif Membuat Jurnal Penyesuaian”, serta animasi gerak *background* dan musik di dalamnya.

3. Tampilan file SK/KD



Gambar 5. Tampilan SK/KD

4. Tampilan file materi



Gambar 6. Tampilan materi

5. Tampilan file soal



Gambar 7. Kotak nama pengguna

Setelah tombol mulai ditekan maka akan muncul soal berserta pilihan dan jawaban. Terdapat 5 (lima) pilihan jawaban a, b, c, d, dan e. Pengguna harus mengerjakan 1 (satu) soal dengan menekan salah satu tombol pilihan jawaban setelah itu baru dapat membuka soal selanjutnya sampai 30 nomor.



Gambar 8. Tampilan soal

6. Tampilan file profil



Gambar 9. Tampilan profil

7. Tampilan file petunjuk



Gambar 10. Tampilan petunjuk

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi adalah Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi. Validasi dilakukan terkait dengan dua aspek yaitu aspek materi dan aspek pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda check () pada angket dengan empat skala. Selain penilaian kelayakan dari segi materi, Ahli Materi juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* ini. Berikut ini adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh ahli materi:

Tabel. 7 Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Materi		
1	Kebenaran konsep	4
2	Cakupan materi	4
3	Keruntutan materi	4
4	Penyediaan rangkuman materi	4
5	Kejelasan materi	4
6	Kebenaran konsep soal	4
7	Cakupan soal	4
8	Keruntutan soal	4
9	Kejelasan soal	4
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	4
11	Kebenaran kunci jawaban	4
12	Kebenaran contoh	4
13	Kemenarikan contoh	4
14	Kejelasan contoh	4
Jumlah skor		56
Rerata skor		4
Kategori Aspek Materi		LAYAK
B. Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional	4
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	4
4	Materi yang disajikan menarik	4
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis	4
6	Memberikan motivasi belajar siswa	4
7	Terdapat muatan aspek kognitif	4
8	Terdapat muatan aspek afektif	3
9	Terdapat muatan aspek psikomotor	3
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	4
Jumlah skor		42
Rerata skor		3,81
Kategori Aspek Pembelajaran		LAYAK

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* oleh Ahli Materi

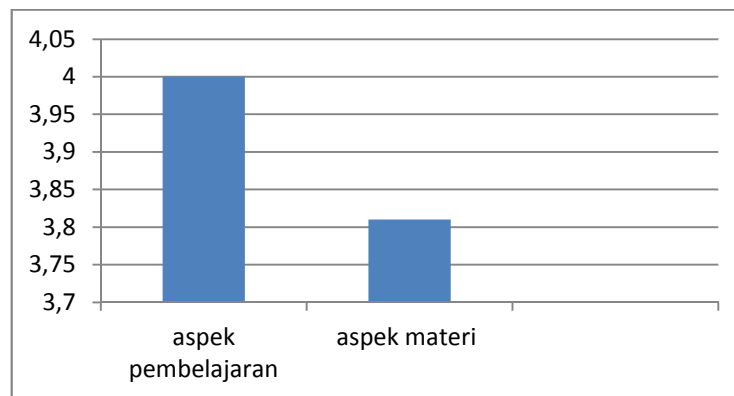
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Pembelajaran	56	4	Layak
2	Materi	42	3,81	Layak
Total		98	3,92	
Kategori keseluruhan kelayakan materi		LAYAK		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek pembelajaran dan aspek materi termasuk kategori sangat baik untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi.

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek isi materi mendapat rerata skor 3,81 termasuk dalam kategori “layak” dan aspek pembelajaran mendapat rerata skor 4 termasuk dalam kategori “layak”. Rerata seluruh skor penilaian terhadap materi adalah 3,92 termasuk dalam kategori “layak” yang berarti media pembelajaran yang dibuat layak untuk diujicobakan.

Penilaian kelayakan oleh ahli materi dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Grafik diagram batang hasil penilaian ahli materi

2) Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E.,M.Sc. yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi (FE) UNY. Validasi dilakukan terkait dengan dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda check () pada angket dengan empat skala. Selain penilaian kelayakan dari aspek tampilan dan pemrograman, Ahli Media juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* ini. Berikut ini adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh ahli media:

Tabel 9. Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	4
2	Ukuran <i>font</i>	4
3	Jarak dan spasi teks	4

4	Keterbacaan teks	4
5	Penempatan teks	4
6	Pemilihan warna	4
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	4
8	Penempatan <i>layout</i>	5
9	Fungsional <i>layout</i>	3
10	Ketepatan <i>layout</i>	4
11	Keruntutan <i>layout</i>	5
12	Kesesuaian gerak <i>layout</i>	5
13	Penempatan gambar	4
14	Ketepatan gambar	4
15	Keruntutan penyajian	5
16	Kejelasan suara/musik	5
17	Ketepatan suara/musik	3
18	Fungsional tombol/ <i>button</i>	3
19	Ukuran tombol/ <i>button</i>	4
Jumlah skor		78
Rerata skor		4,11
Kategori Aspek Tampilan		SANGAT LAYAK
B. Aspek Pemrograman		
1	Program dapat dilakukan dengan baik	3
2	Program mudah dipelajari	4
3	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	4
4	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	4
5	Program disajikan dengan menarik	4
6	Kesesuaian umpan balik	3
7	Tingkat interaksi siswa dengan media	5
8	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4
9	Kejelasan info navigasi	4
10	Navigasi yang dibuat berjalan baik	4
11	Navigasi yang dibuat dapat membantu program	3
12	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)	4
Jumlah skor		46
Rerata skor		3,83
Kategori Aspek Pemrograman		LAYAK

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* oleh Ahli Media

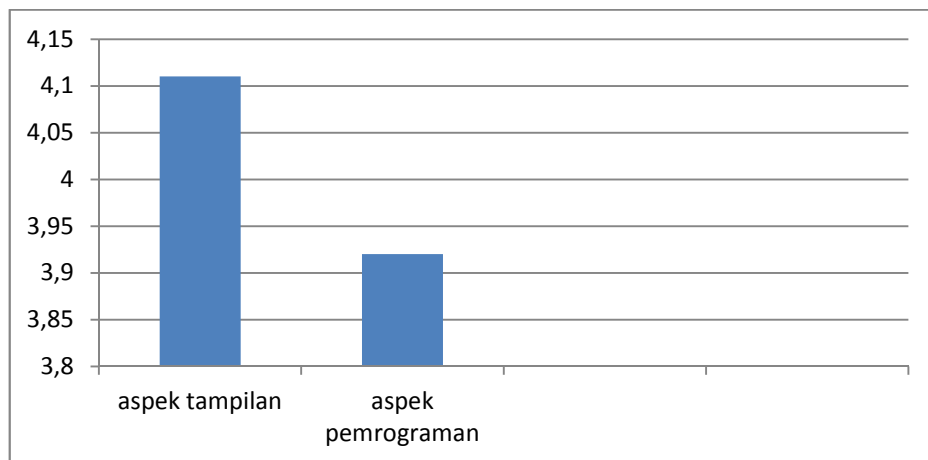
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Tampilan	78	4,11	Sangat Layak
2	Pemrograman	46	3,83	Layak
Total		124	4	
Kategori keseluruhan kelayakan media		LAYAK		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek tampilan termasuk kategori baik dan aspek pemrograman termasuk kategori sangat baik untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media.

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek tampilan dan penyajian mendapat rerata skor 4,11 termasuk dalam kategori “sangat layak” dan aspek pemrograman mendapat rerata skor 3,83 termasuk dalam kategori “layak”. Rerata seluruh skor penilaian terhadap media adalah 4 termasuk dalam kategori “layak” yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat layak untuk diujicobakan.

Penilaian kelayakan oleh ahli media dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 12. Grafik diagram batang hasil penilaian ahli media

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta yang mengajar mata pelajaran Akuntansi yaitu Bapak Tri Hartana, S.Pd. Validasi yang dilakukan yaitu meliputi aspek materi dan aspek bahasa. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda check () pada angket dengan empat skala. Selain penilaian kelayakan dari aspek materi dan bahasa, Praktisi Pembelajaran juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* ini.

Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi oleh guru:

Tabel 11. Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Materi		
1	Kebenaran konsep	5
2	Cakupan materi	4
3	Keruntutan materi	4

4	Penyediaan rangkuman materi	4
5	Kejelasan materi	4
6	Kebenaran konsep soal	4
7	Cakupan soal	4
8	Keruntutan soal	4
9	Kejelasan soal	4
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	4
11	Kebenaran kunci jawaban	4
12	Kebenaran contoh	4
13	Kemenarikan contoh	4
14	Kejelasan contoh	4
Jumlah skor		57
Rerata skor		4,11
Kategori Aspek Materi		SANGAT LAYAK
B. Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional	4
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	4
4	Materi yang disajikan menarik	5
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis	4
6	Memberikan motivasi belajar siswa	5
7	Terdapat muatan aspek kognitif	4
8	Terdapat muatan aspek afektif	3
9	Terdapat muatan aspek psikomotor	3
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5
Jumlah skor		45
Rerata skor		4,10
Kategori Aspek Pembelajaran		SANGAT LAYAK
No	Pernyataan	Skor
C. Aspek Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan <i>font</i>	4
2	Ukuran <i>font</i>	4
3	Jarak dan spasi teks	4
4	Keterbacaan teks	4
5	Penempatan teks	4
6	Pemilihan warna	5
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	5

8	Penempatan <i>layout</i>	5
9	Fungsional <i>layout</i>	4
10	Ketepatan <i>layout</i>	4
11	Keruntutan <i>layout</i>	4
12	Kesesuaian gerak <i>layout</i>	4
13	Penempatan gambar	4
14	Ketepatan gambar	4
15	Keruntutan penyajian	4
16	Kejelasan suara/musik	5
17	Ketepatan suara/musik	5
18	Fungsional tombol/ <i>button</i>	4
19	Ukuran tombol/ <i>button</i>	4
Jumlah skor		77
Rerata skor		4,1
Kategori Aspek Tampilan		SANGAT LAYAK
D. Aspek Pemrograman		
No	Pernyataan	Skor
1	Program dapat dilakukan dengan baik	4
2	Program mudah dipelajari	4
3	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	5
4	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	5
5	Program disajikan dengan menarik	5
6	Kesesuaian umpan balik	4
7	Tingkat interaksi siswa dengan media	4
8	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4
9	Kejelasan info navigasi	4
10	Navigasi yang dibuat berjalan baik	4
11	Navigasi yang dibuat dapat membantu program	4
12	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)	4
Jumlah skor		51
Rerata skor		4,25
Kategori Aspek Pemrograman		SANGAT LAYAK

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

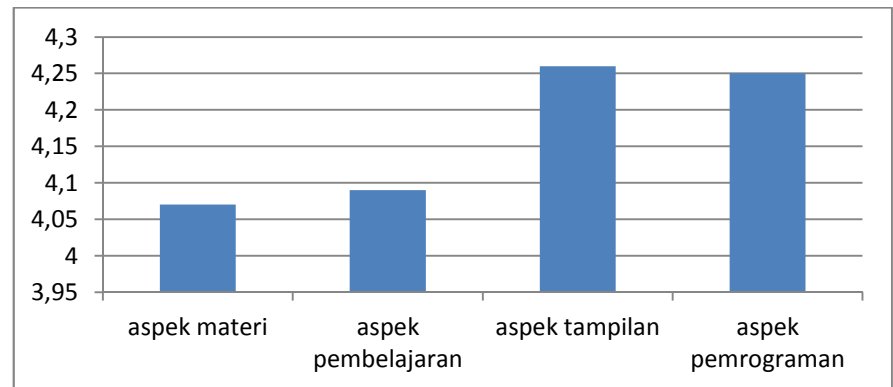
Tabel 12. Hasil Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	57	4,07	Sangat Layak
2	Pembelajaran	45	4,09	Sangat Layak
3	Tampilan	81	4,26	Sangat Layak
4	Pemrograman	51	4,25	Sangat Layak
Total		234	4,18	
Kategori keseluruhan kelayakan media		SANGAT LAYAK		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek isi materi mendapat rerata skor 4,07 termasuk kategori “layak”, aspek pembelajaran mendapat rerata skor 4,09 termasuk kategori “sangat layak”, tampilan dan penyajian mendapat rerata skor 4,26 termasuk dalam kategori “sangat layak” dan aspek pemrograman mendapat rerata skor 4,25 termasuk dalam kategori “sangat layak”. Rerata seluruh skor penilaian terhadap media adalah 4,18 termasuk dalam kategori “sangat layak” yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat sangat layak untuk diujicobakan.

Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:

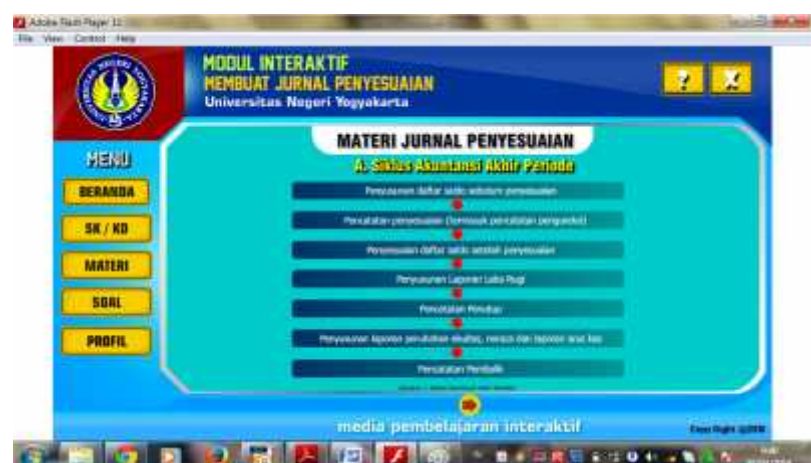


Gambar 13. Grafik diagram batang hasil penilaian praktisi pembelajaran akuntansi

c. Revisi

1) Revisi Ahli Materi

- a) Revisi siklus akuntansi akhir periode, pembenahan siklus akuntansi akhir periode ini sepenuhnya sesuai dengan saran ahli materi.

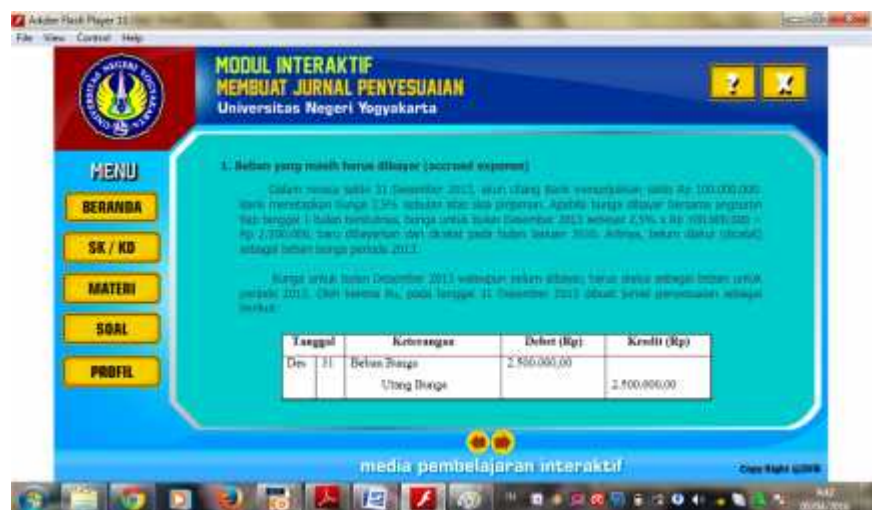


Gambar 14. Tampilan siklus akuntansi akhir periode sebelum revisi

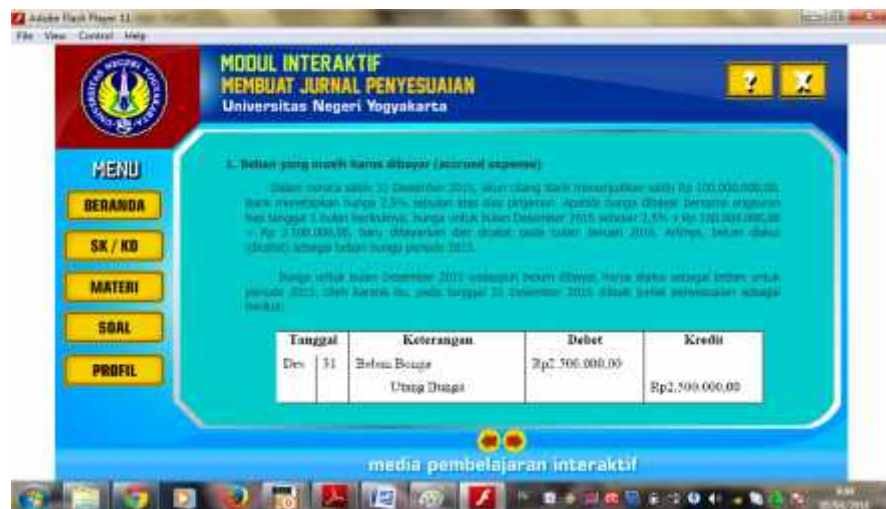


Gambar 15. Tampilan siklus akuntansi akhir periode sesudah revisi

- b) Pada contoh atau latihan, penulisan angka rupiah sebaiknya menggunakan ketentuan penulisan rupiah yang benar. Revisi dilakukan sepenuhnya sesuai dengan saran ahli materi.



Gambar 16. Tampilan sebelum revisi



Gambar 17. Tampilan sesudah revisi

4. Tahap Implementasi (implementation)

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2016. Tahap implementasi ini merupakan uji coba lapangan di kelas yang sesungguhnya dijadikan bahan penelitian. Uji coba lapangan dilakukan kepada 31 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta. Sebelum media pembelajaran diujicobakan, peneliti memberitahukan terlebih dahulu kepada siswa-siswa untuk membawa laptop ke sekolah. Laptop tersebut digunakan saat mata pelajaran Membuat Jurnal Penyesuaian. Setelah itu pembelajaran dilakukan seperti biasa di dalam kelas dengan bantuan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* dengan cara mengcopykan media ke laptop para siswa.

a. Respon/ pendapat siswa

Setelah siswa mencoba menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* tersebut, siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan untuk mengutarakan penilaian dan

pendapat terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash*. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* terkait dengan aspek materi, pembelajaran, penyajian dan tampilan, serta pemrograman dengan pengisian angket berskala 1-5. Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Pendapat Siswa Setiap Aspek

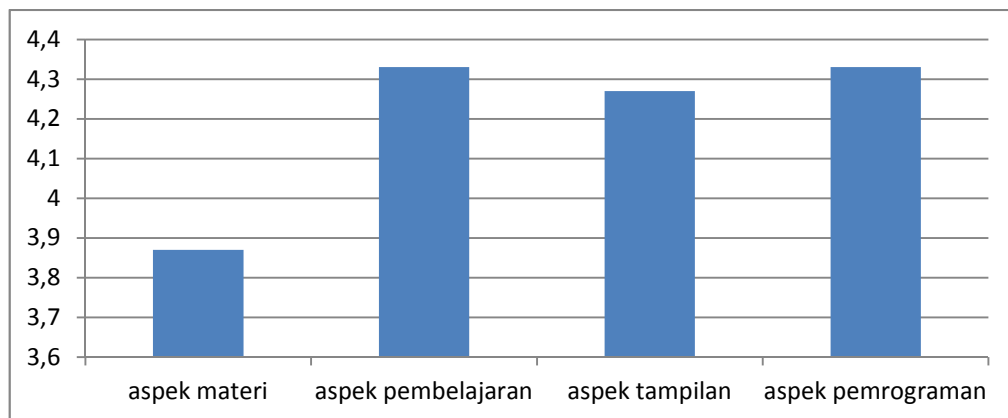
No	Aspek	Nilai Rata-Rata
1	Aspek Isi Materi	3,87
2	Aspek Pembelajaran	4,33
3	Aspek Penyajian & Tampilan	4,27
4	Aspek Pemrograman	4,33
Rerata Seluruh Aspek		4,1
Kategori Penilaian Media Oleh Siswa		SANGAT LAYAK

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek isi materi mendapat rerata skor 3,87 termasuk kategori “layak”, aspek pembelajaran mendapat rerata skor 4,33 termasuk kategori “sangat layak”, tampilan dan penyajian mendapat rerata skor 4,27 termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan aspek pemrograman mendapat rerata skor 4,33 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Rerata seluruh skor penilaian terhadap media adalah 4,1 termasuk dalam kategori “Sangat Layak” yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat sangat layak untuk digunakan.

Penilaian pendapat/respon siswa dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 18. Grafik diagram batang penilaian respon/pendapat siswa

b. Motivasi Belajar Siswa

Selain mengetahui respon ataupun pendapat media oleh siswa, juga dapat diketahui tentang motivasi belajar siswa sebelum ataupun sesudah menggunakan media. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan skala *likert* 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak setuju dan Sangat Tidak Setuju.

Angket sebelum dan angket sesudah menggunakan media diujicobakan di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta berjumlah 32 siswa. Angket kemudian dibagikan di kelas uji coba lapangan yaitu kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta yang terdiri dari 2 angket:

- 1) Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Modul Interaktif

Sebelum peneliti mengenalkan media modul interaktif di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta, peneliti menyebarkan angket motivasi belajar sebelum menggunakan modul interaktif terlebih dahulu. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi data angket motivasi belajar sebelum menggunakan modul interaktif:

Tabel 14. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Modul Interaktif

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	Sangat Rendah	0	0.00%
2	Rendah	0	0.00%
3	Sedang	0	0,00%
4	Tinggi	10	32,26%
5	Sangat Tinggi	21	67,74%
Jumlah		31	100%

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Pada rekapitulasi angket motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 (berjumlah 31 siswa) SMK Negeri 1 Yogyakarta sebelum menggunakan modul interaktif adalah tidak ada siswa (0%) dalam kategori “Sangat rendah”, kategori “Rendah” tidak ada siswa (0%), kategori “Sedang” tidak ada siswa (0%), kategori “Tinggi” sebanyak 10 siswa (32,26%), dan kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 21 siswa (67,74%).

2) Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Modul Interaktif

Setelah peneliti mengenalkan media modul interaktif di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta, peneliti baru menyebarkan angket motivasi belajar setelah menggunakan modul interaktif. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi data angket motivasi belajar setelah menggunakan modul interaktif:

Tabel 15. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Modul Interaktif

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	Sangat Rendah	0	0.00%
2	Rendah	0	0.00%
3	Sedang	0	0.00%
4	Tinggi	0	0.00%
5	Sangat Tinggi	31	100%
Jumlah		31	100%

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Pada rekapitulasi angket motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 (berjumlah 31 siswa) SMK Negeri 1 Yogyakarta sebelum menggunakan modul interaktif adalah tidak ada siswa (0%) dalam kategori “Sangat rendah”, kategori “Rendah” tidak ada siswa (0%), kategori “Sedang” tidak ada siswa (0%), kategori “Tinggi” tidak ada siswa (0%), dan kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 31 siswa (100%).

Berdasarkan rekapitulasi data motivasi belajar siswa terdapat peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi peningkatan motivasi belajar siswa:

Tabel 16 . Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Rata-rata Skor Pernyataan

Keterangan	Sebelum Menggunakan	Sesudah Menggunakan
Rata-rata	2,99	3,50
Kategori	Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), motivasi belajar sebelum menggunakan modul interaktif dengan rata-rata skor pernyataan sebesar 2,99 kategori “Tinggi”, sedangkan motivasi belajar setelah menggunakan modul interaktif dengan rata-rata skor pernyataan sebesar 3,50 kategori “Sangat Tinggi”. Dengan kenaikan rata-rata skor tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif.

5. Tahap Evaluasi (evaluation)

Pada tahap evaluasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Analisis data dari validasi produk

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli

media dan praktisi pembelajaran Akuntansi (dapat dilihat pada lampiran 2).

b. Analisis data dari siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon siswa terhadap kelayakan media (dapat dilihat pada lampiran 3)

c. Produk Akhir

Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi “Membuat Jurnal Penyesuaian”.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian

Prosedur penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Lee dan Owen, 2000: 3).

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan motivasi dimulai dari analisis terhadap kebutuhan peserta didik. Observasi dilaksanakan mulai dari pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tanggal 10 Agustus 2015 hingga 12 September 2015. Jumlah siswa yang hadir berjumlah 31 siswa. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa guru

menggunakan media berupa buku paket. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang variatif dengan cara memanfaatkan fasilitas yang sudah disediakan oleh sekolah.

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dan potensi yang ada, peneliti melakukan diskusi dengan guru terkait mata pelajaran dan kompetensi dasar yang akan diambil sebagai bahan materi pada Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash*. Sesuai dengan yang guru pengampu ajarkan, maka peneliti menyesuaikan dengan kompetensi dasar Membuat Jurnal Penyesuaian.

Peneliti merancang format media yang dibuat mulai dari menu beranda, SK/KD, materi, dan profil yang dirancang pada storyboard terlebih dahulu. Peneliti menyusun materi menggunakan *Microsoft Word*. Untuk pelaksanaan pembuatan dengan *software Adobe Flash CS 6*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media adalah angket kelayakan untuk para ahli dan angket motivasi. Aspek yang dinilai meliputi keseluruhan aspek materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, dan pemrograman.

Angket motivasi yang digunakan oleh peneliti bersumber dari indikator motivasi belajar oleh Hamzah B. Uno (2008: 38) dengan

modifikasi, sehingga sebelum angket motivasi digunakan, peneliti melakukan uji coba angket tersebut di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta.

Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu mengetahui kelayakan media oleh para ahli. Validator yaitu satu ahli materi dan satu ahli media yang berasal dari dosen Pendidikan Akuntansi, dan satu Guru Akuntansi SMK yang mengampu kompetensi dasar Membuat Jurnal Penyesuaian. Peneliti juga melakukan revisi terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* sehingga diperoleh media yang layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba Lapangan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* diimplementasikan langsung subjek uji coba Lapangan. Jumlah subjek penelitian adalah 31 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta. Pada tahap uji lapangan ini, siswa tampak antusias saat pembelajaran Akuntansi berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan mereka saat mulai menggunakan modul interaktif berbasis *adobe flash* di dalam kelas. Siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal, karena sebelumnya belum pernah mengerjakan soal akuntansi yang dikemas dalam modul interaktif yang berbasis *adobe flash*.

Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* adalah untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa. Peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan cara mengumpulkan dan merekapitulasi angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash*.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian

Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* diketahui melalui tahap validasi oleh para Ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari dosen Ahli Materi, Ahli Media, dan satu praktisi pembelajaran (guru) Akuntansi di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media dengan skala 1-5. Hasil validasi kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para Ahli memperoleh rata-rata 4,03 dengan kategori **Sangat Layak** berdasarkan Skala Likert. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.,. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Media dinilai dari aspek pembelajaran, dan aspek materi. Peneliti melakukan revisi sesuai pemberian saran.

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* ditinjau dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi, nilai tertinggi yaitu pada aspek pembelajaran yang mendapat rata-rata skor sebesar 4 dibanding aspek materi yaitu 3,81. Namun demikian, kedua aspek tersebut termasuk kategori **Layak** menurut Skala Likert untuk kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash*. Dengan demikian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi dasar Membuat Jurnal Penyesuaian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.
- 2) Peneliti juga melakukan revisi berikaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut antara lain, yaitu memperbaiki nominal rupiah.

b. Ahli Media

Ahli Media adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi, yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E.,M.Sc.,. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* ditinjau dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Untuk aspek tampilan mendapat rata-rata skor yaitu 4,11 dan aspek pemrograman mendapatkan rata-rata skor 3,83.

Berdasarkan penilaian ahli media, Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* mendapat rata-rata skor yaitu 4. dengan kategori **Layak** dan layak untuk diujicobakan.

c. Guru Akuntansi

Guru Akuntansi yang dipilih sebagai validator media adalah Bapak Tri Hartana, S.Pd. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Pada aspek materi mendapat rata-rata skor yaitu 3,9 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik untuk diaplikasikan pada kompetensi dasar Membuat Jurnal Penyesuaian.

Aspek materi mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,07 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 4,09 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tampilan mendapatkan rata-rata skor 4,26 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek pemrograman mendapatkan rata-rata skor 4,25 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Rata-rata skor validasi yaitu 4,18 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Dengan demikian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi dasar Membuat Jurnal Penyesuaian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

3. Pendapat Siswa tentang Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian

Subjek uji coba lapangan pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Respon siswa terhadap lembar penilaian kelayakan media berfungsi untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* berdasarkan aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan, aspek pemrograman.

Berdasarkan penilaian siswa uji coba lapangan, penilaian siswa pada aspek materi yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,87. Skor tersebut termasuk dalam kategori Layak. Untuk aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,33. Skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak. Aspek tampilan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,27 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Aspek pemrograman mendapatkan rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Penilaian skor tersebut didasarkan pada tabel konversi Sukardjo (2012:98)

Berdasarkan penilaian siswa dapat diketahui secara keseluruhan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* memperoleh rata-rata skor 4,1 dengan kategori **Sangat Layak**. Dengan demikian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* pada

kompetensi dasar Membuat Jurnal Penyesuaian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

4. Peningkatan Motivasi Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian

Siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah implementasi Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* lebih tinggi. Peningkatan motivasi dari 31 siswa yaitu yang awalnya sejumlah 2,99 yang termasuk dalam kategori tinggi menjadi 3,50 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini telah terbukti dengan penilaian pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash* oleh para Ahli maupun siswa termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Penghitungan skor motivasi belajar didasarkan pada tabel konversi motivasi belajar Sukardjo (2012:98)

C. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa. Kompetensi Dasar (KD) Membuat Jurnal Penyesuaian.

Modul interaktif disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Konsep modul yang interaktif memicu siswa terhadap kegairahan dalam belajar. Modul

interaktif berbasis *adobe flash* ini memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan media ini antara lain:

1. Modul interaktif merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam program *adobe flash* dengan pemakaian yang mudah dan tampilan yang menarik sehingga menambah gairah siswa dalam mempelajari Akuntansi khususnya materi membuat jurnal penyesuaian.
2. Modul interaktif merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Modul interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Modul interaktif berbasis *adobe flash* merupakan media pembelajaran yang berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini.

Kekurangan media ini antara lain:

1. Kemudahan penggunaan modul interaktif ini tergantung pada spesifikasi jenis komputer/laptop dan kemahiran pengguna.
2. Modul interaktif ini merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam pembelajaran Akuntansi.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* adalah sebagai berikut:

1. Jadwal pemakaian laboratorium komputer di sekolah yang padat, sehingga peneliti tidak dapat menggunakan laboratorium komputer untuk menerapkan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Adobe Flash*.
2. Uji coba produk dilaksanakan di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta sebanyak 31 siswa dengan materi membuat jurnal penyesuaian. Produk ini langsung diuji cobakan pada kelas besar dan hanya 1 kali pertemuan sehingga pembahasan juga terbatas.
3. Penentuan standar kelayakan media terbatas pada aspek isi materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan penyajian, dan aspek pemrograman. Pernyataan kelayakan media sebatas dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 praktisi pembelajaran Akuntansi. Sebaiknya pernyataan kelayakan media dilakukan oleh 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 1 praktisi pembelajaran akuntansi agar penilaian lebih obyektif.
4. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pembuatan dan ujicoba produk, tidak sampai pada tahap pengujian efektivitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kurikulum, kebutuhan siswa, mata pelajaran Akuntansi, dan perumusan tujuan.
 - b. *Design*, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari penyusunan desain menu modul interaktif berbasis *Adobe Flash*, penyusunan materi Membuat Jurnal Penyesuaian, dan persiapan perangkat pembelajaran.
 - c. *Development*, merupakan tahap memproduksi yang dimulai dari pembuatan Media Pembelajaran Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash*, instrumen penilaian, validasi para Ahli, dan revisi.
 - d. *Impelementation*, merupakan tahap uji coba Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* terhadap subjek uji coba lapangan.
 - e. *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* yaitu pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan produk berupa peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian ahli materi dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 3,92. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian ahli media dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi. Kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,18. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
3. Pendapat siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,1. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
4. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta dinyatakan meningkat terbukti nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif sebesar 2,99 kategori “Tinggi” naik menjadi 3,50 kategori “sangat tinggi”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah memfasilitasi para pendidik untuk mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasan.
- b. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran Akuntansi yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu sumber referensi sebagai bahan ajar namun guru dapat menyediakan sumber belajar lain seperti media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif lagi dengan berbagai *software* yang menarik.
- b. Untuk penelitian selanjutnya media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas tidak terbatas pada satu materi saja.
- c. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.
- d. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian eksperimen untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Akbarudin (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer Bagi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. *Skripsi* : UNY
- Al-Haryono Jusup. (2005). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid I*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Arief S Sadiman. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Lee, William W, & Owens, Diana L. (2003). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Josey-Bass/Pfeiffer.
- Luthviana Nur Aziza. (2015). Pengembangan Multiedia Interaktif Untuk SMK Kelas X Akuntansi Dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet. *Skripsi* : UNY.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung:PT Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurteksen FIP UPI.
- Sardiman A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Raja Grafindo Persada.
- Sharon E. Smaldino, dkk. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Indonesia: Kencana.
- Sri Maryani. (2009). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi (Studi Kasus: Myob Accounting 17 Pada Modul Banking). (Online), (http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/economy/2009/Artikel_21205188.pdf), diakses pada tanggal 15 September 2015.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY. Tidak diterbitkan.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE.

Correlations

item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	item_9	item_10	item_11	item_12	item_13	item_14	item_15	VAR00001
a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32	a . 32
,176 ,336 32	,046 ,801 32	,092 ,618 32	,104 ,569 32	,360* ,043 32	1,000** ,000 32	,413* ,019 32	-,138 ,451 32	,246 ,175 32	,150 ,413 32	,067 ,717 32	,383* ,031 32	,453** ,009 32
-,137 ,456 32	,046 ,801 32	,092 ,618 32	-,174 ,341 32	,360* ,043 32	-,067 ,717 32	,413* ,019 32	-,138 ,451 32	,246 ,175 32	-,286 ,112 32	,067 ,717 32	-,174 ,341 32	,088 ,631 32
1 32	,312 ,082 32	,359* ,044 32	,051 ,782 32	,348 ,051 32	,176 ,336 32	,005 ,977 32	-,048 ,795 32	,233 ,200 32	,307 ,087 32	-,020 ,916 32	,133 ,470 32	,421* ,016 32
,312 ,082 32	1 32	,751** ,000 32	,121 ,509 32	,058 ,753 32	,046 ,801 32	,112 ,540 32	,096 ,601 32	,312 ,082 32	,351* ,049 32	-,046 ,801 32	,121 ,509 32	,509** ,003 32
,359* ,044 32	,751** ,000 32	1 32	,315 ,079 32	,114 ,534 32	,092 ,618 32	,064 ,728 32	,190 ,299 32	,298 ,098 32	,273 ,130 32	,055 ,765 32	,086 ,640 32	,579** ,001 32
,051 ,782 32	,121 ,509 32	,315 ,079 32	1 32	,130 ,478 32	,104 ,569 32	,103 ,574 32	,111 ,544 32	-,023 ,902 32	,107 ,561 32	-,104 ,569 32	,127 ,488 32	,314 ,080 32
,348 ,051 32	,058 ,753 32	,114 ,534 32	,130 ,478 32	1 32	,360* ,043 32	,514** ,003 32	-,005 ,977 32	,306 ,088 32	-,175 ,337 32	,083 ,651 32	,014 ,937 32	,413* ,019 32
,176 ,336 32	,046 ,801 32	,092 ,618 32	,104 ,569 32	,360* ,043 32	1 32	,413* ,019 32	-,138 ,451 32	,246 ,175 32	,150 ,413 32	,067 ,717 32	,383* ,031 32	,453** ,009 32
,005 ,977 32	,112 ,540 32	,064 ,728 32	,103 ,574 32	,514** ,003 32	,413* ,019 32	1 32	-,010 ,956 32	,222 ,222 32	-,106 ,562 32	,162 ,377 32	,178 ,330 32	,435* ,013 32

[illegible]

	aspek isi materi			aspek pembelajaran		aspek tampilan				aspek pemrograman								
no	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	4	4	4	4	5	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	56	3,73	tinggi
2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	63	4,2	sangat tinggi
3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	65	4,33	sangat tinggi
4	3	3	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	62	4,13	sangat tinggi
5	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	68	4,53	sangat tinggi
6	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	4,86	sangat tinggi
7	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	3	5	63	4,2	sangat tinggi
8	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	65	4,33	sangat tinggi
9	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	3,86	tinggi
10	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3,86	tinggi
11	4	4	4	5	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	57	3,8	tinggi
12	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	63	4,2	sangat tinggi
13	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	70	4,67	sangat tinggi
14	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	70	4,67	sangat tinggi
15	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	63	4,2	sangat tinggi

16	4	5	4	4	3	3	5	5	3	4	5	4	4	5	4	62	4,13	sangat tinggi
17	4	3	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	57	3,8	tinggi
18	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	4	63	4,2	sangat tinggi
19	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	sangat tinggi
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	61	4,07	sangat tinggi
21	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	66	4,4	sangat tinggi
22	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	69	4,6	sangat tinggi
23	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	4,6	sangat tinggi
24	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	67	4,47	sangat tinggi
25	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	66	4,4	sangat tinggi
26	4	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	4	4	4	58	3,87	tinggi
27	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	52	3,47	tinggi
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	sangat tinggi
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	sangat tinggi
30	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	51	3,4	tinggi
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	sangat tinggi

	butir pernyataan															
no absen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	2,92	tinggi
2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	41	3,15	sangat tinggi
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	43	3,3	sangat tinggi
4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	34	2,76	tinggi
5	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	2	3	3	38	2,92	tinggi
6	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	34	2,61	tinggi
7	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	3	40	3,07	sangat tinggi
8	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	40	3,07	sangat tinggi
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	3	sangat tinggi
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	41	3,15	sangat tinggi
11	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	41	3,15	sangat tinggi
12	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	39	3	sangat tinggi
13	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	41	3,15	sangat tinggi
14	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	2	3	3	35	2,69	tinggi
15	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	40	3,07	sangat tinggi
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	3	sangat tinggi
17	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	4	3	3	41	3,15	sangat tinggi
18	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	40	3,07	sangat tinggi
19	3	3	3	2	2	3	4	4	4	2	2	4	3	39	3	sangat tinggi
20	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	41	3,15	sangat tinggi
21	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	35	2,69	tinggi
22	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	41	3,15	sangat tinggi
23	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	4	3	3	34	2,61	tinggi

24	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	39	3	sangat tinggi
25	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40	3,07	sangat tinggi
26	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	35	2,69	tinggi
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	38	2,92	tinggi
28	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	43	3,3	sangat tinggi
29	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	2	3	34	2,61	tinggi
30	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	42	3,23	sangat tinggi
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	3	sangat tinggi

	butir pernyataan															
no absen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	42	3,23	sangat tinggi
2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	48	3,69	sangat tinggi
3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	47	3,61	sangat tinggi
4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	43	3,3	sangat tinggi
5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	48	3,69	sangat tinggi
6	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	41	3,15	sangat tinggi
7	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	44	3,38	sangat tinggi
8	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	3,15	sangat tinggi
9	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	43	3,3	sangat tinggi
10	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	44	3,38	sangat tinggi
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51	3,93	sangat tinggi
12	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	48	3,69	sangat tinggi
13	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	41	3,15	sangat tinggi
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	40	3,07	sangat tinggi
15	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	45	3,46	sangat tinggi
16	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	45	3,46	sangat tinggi
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	40	3,07	sangat tinggi
18	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	44	3,38	sangat tinggi
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	4	sangat tinggi
20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	48	3,69	sangat tinggi
21	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	3,84	sangat tinggi
22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	47	3,61	sangat tinggi

23	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	44	3,38	sangat tinggi
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51	3,92	sangat tinggi
25	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	44	3,38	sangat tinggi
26	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	47	3,61	sangat tinggi
27	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	45	3,46	sangat tinggi
28	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	50	3,84	sangat tinggi
29	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	46	3,54	sangat tinggi
30	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	50	3,84	sangat tinggi
31	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	41	3,15	sangat tinggi

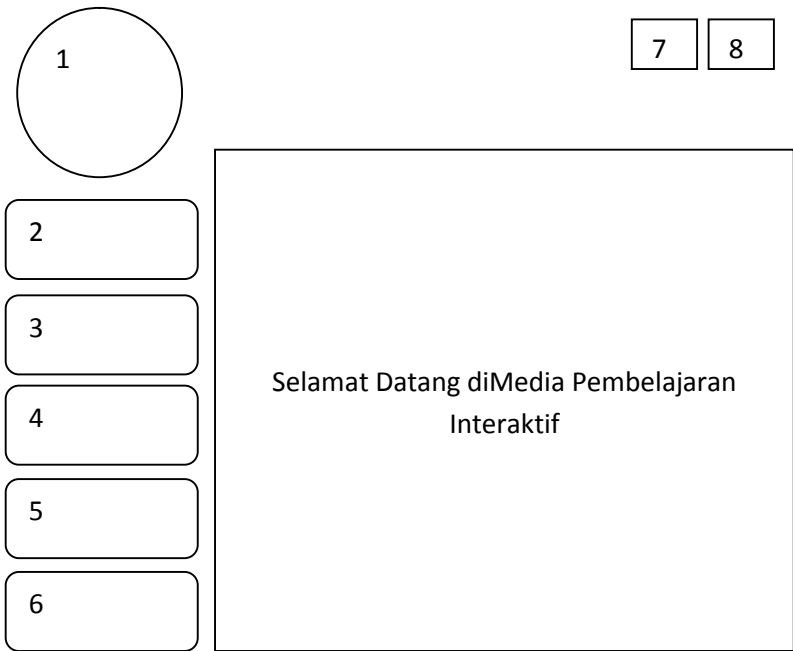
LAMPIRAN 4

DESAIN MEDIA

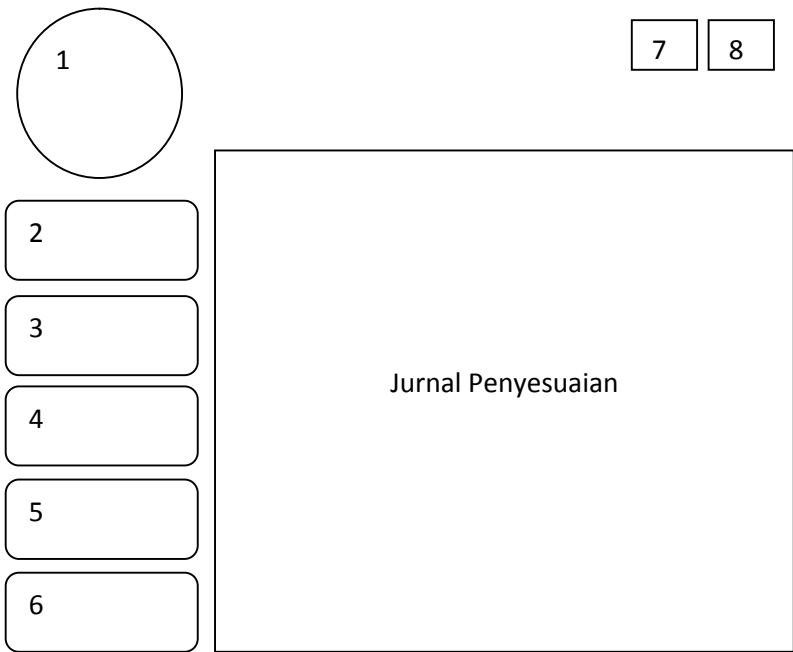
- a. *Storyboard* Modul Interaktif
- b. Materi, Soal, Kunci Jawaban, dan Dokumentasi

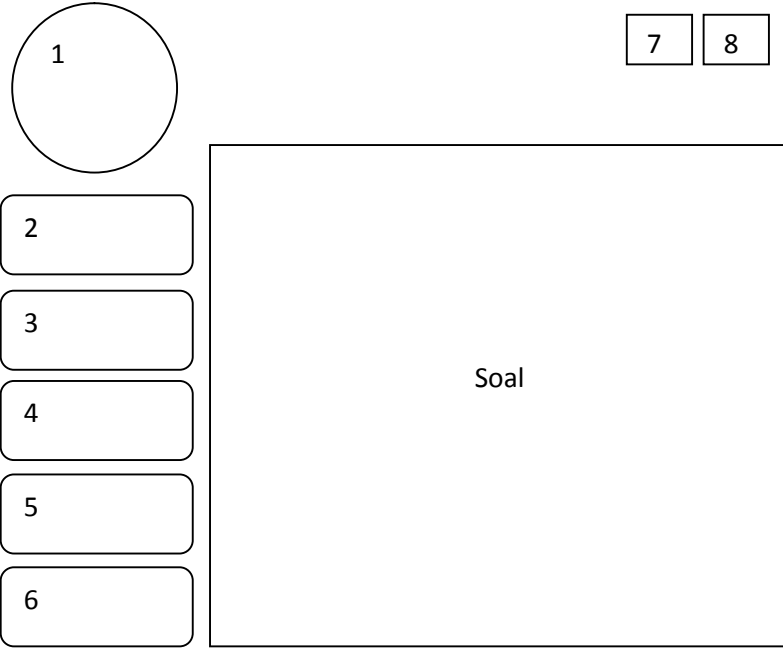
A. Storyboard Modul Interaktif

1. Storyboard menu home

Menu home	Tampilan Modul Interaktif	Keterangan
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNY 2. Beranda 3. SK/KD 4. Materi 5. Soal 6. Profil 7. Petunjuk 8. Close

2. Storyboard menu materi

Menu home	Tampilan Modul Interaktif	Keterangan
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNY 2. Beranda 3. SK/KD 4. Materi 5. Soal 6. Profil 7. Petunjuk 8. Close

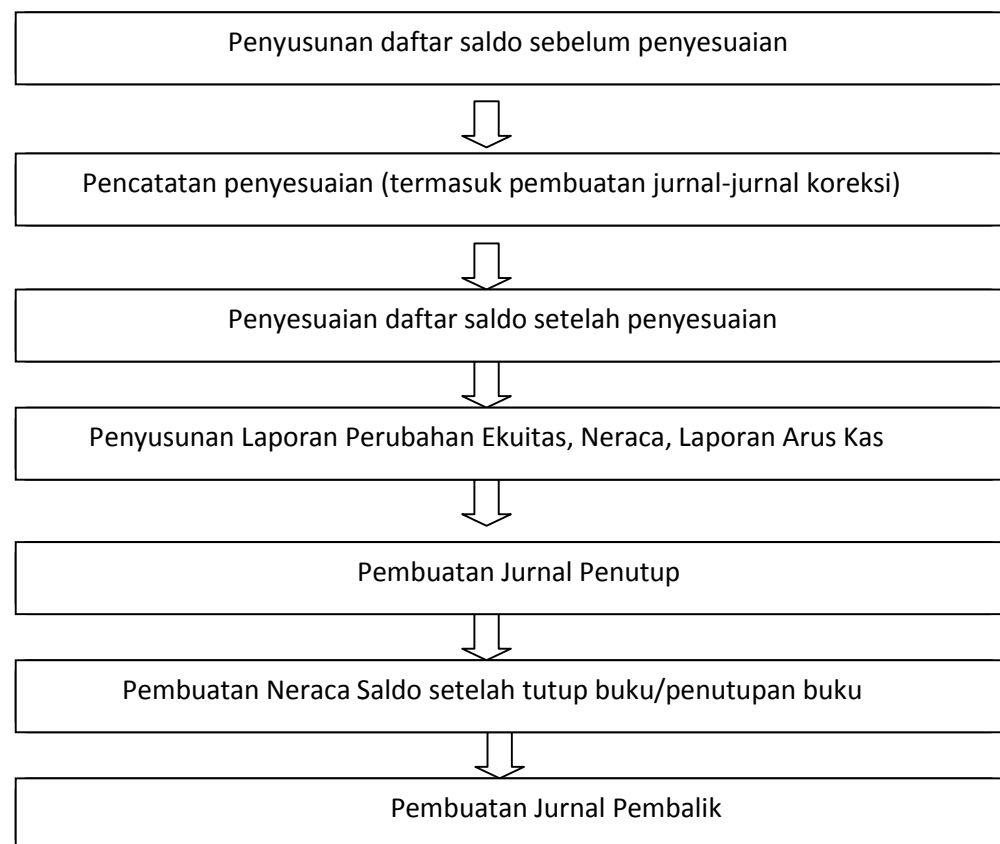
Menu home	Tampilan Modul Interaktif	Keterangan
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNY 2. Beranda 3. SK/KD 4. Materi 5. Soal 6. Profil 7. Petunjuk 8. Close

MATERI JURNAL PENYESUAIAN

Standar Kompetensi : Menyusun Laporan Keuangan

Kompetensi Dasar : Membuat Jurnal Penyesuaian

A. Siklus Akuntansi Akhir Periode



B. Pengertian Penyesuaian

Neraca Saldo sebagai data untuk menyusun laporan keuangan tidak semua saldo akun-akunnya menunjukkan keadaan yang sebenarnya, sehingga perlu diadakan pencatatan penyesuaian yaitu dengan penyusunan Jurnal Penyesuaian (*adjusting journal entries*) untuk menyesuaikan akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya. data buku besar.

Jurnal Penyesuaian adalah pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya terjadi.

Jurnal Penyesuaian (*adjusting entries*) dibuat dalam buku jurnal umum, diperlukan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya. Berikut ini transaksi atau keadaan yang memerlukan jurnal penyesuaian dan cara-cara pembuatan jurnal yang diperlukan.

C. Dasar Pencatatan Jurnal Penyesuaian

Dua hal yang menjadikan jurnal penyesuaian diperlukan, yaitu:

1. Ketentuan PABU (Prinsip-prinsip Akuntansi Berterima Umum)

- a. Basis Accrual (*accrual basis*)
Akuntansi menggunakan “dasar waktu” dalam pengakuan beban dan pendapatan, bukan menggunakan “dasar kas” (*cash basis*).
- b. Alokasi Kos (*cost allocation*) atau Penandingan Beban dengan Pendapatan (*proper matching between cost with revenue*)
- c. Konservatisme (*conservatism*)
- d. Analisis biaya dengan manfaat (*cost vs benefit analysis*)

2. Koreksi Kesalahan Pencatatan (*correcting entries*) yang baru ditemukan diakhir periode

D. Jenis-Jenis Penyesuaian berdasarkan PABU

Pada umumnya terdapat beberapa pos yang dapat dijabarkan dalam beberapa contoh berikut ini:

1. Beban yang masih harus dibayar (utang beban),
2. Beban dibayar dimuka (persekot),
3. Piutang pendapatan (pendapatan yang masih harus diterima),
4. Pendapatan diterima dimuka (utang), yaitu pendapatan yang sudah diterima tetapi sebenarnya sebagian pendapatan itu untuk periode berikutnya.
5. Penyusutan (depresiasi),
6. Perlengkapan yang digunakan,
7. Taksiran kerugian piutang

1. Beban yang masih harus dibayar (*accrued expense*)

Dalam neraca saldo 31 Desember 2015, akun Utang Bank menunjukkan saldo Rp 100.000.000,00. Bank menetapkan bunga 2,5% sebulan atas sisa pinjaman. Apabila bunga dibayar bersama angsuran tiap tanggal 1 bulan berikutnya, bunga untuk bulan Desember 2015 sebesar $2,5\% \times \text{Rp } 100.000.000,00 = \text{Rp } 2.500.000,00$ baru dibayarkan dan dicatat pada bulan Januari 2016. Artinya, belum diakui (dicatat) sebagai beban bunga periode 2015. Bunga untuk bulan Desember 2015 walaupun belum dibayar, harus diakui sebagai beban untuk periode 2015. Oleh karena itu, pada tanggal 31 Desember 2015 dibuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit
Des	31	Beban Bunga	Rp2.500.000,00	
		Utang Bunga		Rp2.500.000,00

Masalah beban yang harus dibayar dicatat dengan jurnal penyesuaian seperti beban bunga di atas, bisa juga terjadi pada beban gaji, beban listrik dan telepon atau beban-beban lainnya.

2. Beban yang dibayar dimuka (*prepaid expense*)

Pada tanggal 1 Maret 2015 perusahaan mengeluarkan kas sebesar Rp 36.000.000,00 untuk sewa gudang kantor selama 3 tahun. Dari jumlah pengeluaran kas pada transaksi tersebut, jumlah yang harus diakui sebagai beban sewa periode 2015 adalah sewa untuk masa 10 bulan (1 Maret - 31 Desember 2015) atau sebesar $10/36 \times \text{Rp } 36.000.000,00 = \text{Rp } 10.000.000,00$. Sisanya sebesar Rp 26.000.000,00 harus diakui sebesar beban sewa periode 2016, 2017 dan 2018. Dengan kata lain, pada tanggal 31 Desember 2015 terdapat sewa yang dibayar dimuka sebesar Rp 26.000.000,00. Oleh karena itu, pada tanggal 31 Desember 2015 harus dibuat ayat jurnal penyesuaian untuk mencatat pengakuan beban sewa periode 2015.

a. Jika dicatat sebagai asset/harta

Akun yang digunakan untuk mencatat transaksi pembayaran sewa pada tanggal 1 Maret 2015 adalah Sewa Dibayar di Muka sebesar Rp 36.000.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2015 akun tersebut bersaldo debit Rp 36.000.000,00. Jumlah tersebut tidak menunjukkan saldo yang seharusnya, sebab dalam periode 2015 masa sewa sudah dilewati 10 bulan atau seharga Rp 10.000.000,00. Artinya di dalam saldo akun Sewa Dibayar di Muka pada tanggal 31 Desember 2015 terkandung jumlah yang telah lewat waktu sebesar Rp 10.000.000,00. Jumlah tersebut harus diakui (dicatat) sebagai beban periode 2015, yaitu dengan membuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit
Des	31	Beban Sewa Sewa Dibayar di Muka	Rp10.000.000,00	Rp10.000.000,00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Sewa dibayar di muka		Sewa dibayar di	
muka			
1/3 36.000.000	31/12 10.000.000	→	10.000.000

b. Jika dicatat sebagai beban

Dengan cara ini, akun yang digunakan untuk mencatat transaksi pembayaran sewa adalah akun Beban Sewa. Pengeluaran kas tanggal 1 Maret 2015 untuk sewa kantor sebesar Rp 36.000.000,00 dicatat debit akun Beban Sewa dan kredit akun Kas. Akibatnya, akun yang muncul dalam neraca saldo 31 Desember 2015 adalah akun Beban Sewa dengan saldo debit sebesar Rp 36.000.000,00. Jumlah tersebut tidak

menunjukkan beban sewa periode 2015 yaitu Rp 10.000.000,00. Artinya, di dalam saldo akun Beban Sewa per 31 Desember 2015 terkandung jumlah beban sewa untuk periode yang akan datang (sewa dibayar dimuka) sebesar Rp 26.000.000,00. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Dibayar di Muka dengan jurnal sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit
Des	31	Sewa Dibayar di Muka Beban Sewa	Rp26.000.000,00	Rp26.000.000,00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Beban sewa		Beban sewa	
1/3	36.000.000	31/12	26.000.000
			→ 26.000.000

3. Penghasilan yang masih harus diterima (*accrued income*)

Pada tanggal 1 Februari 2015, PT BARU menyewakan sebagian dari gudang kantornya seharga Rp 1.000.000,00 per bulan. Sewa dibayar di belakang tiap 3 bulan sekali, yaitu pada tiap tanggal 1 bulan Mei, Agustus, November dan Februari.

Dari data contoh di atas, pendapatan sewa yang harus diakui PT BARU dalam tahun 2015 sebesar Rp 11.000.000,00 (11 bulan). Sementara pendapatan sewa yang diterima dalam tahun 2015 sebesar Rp 9.000.000,00 yaitu sewa yang diterima pada tanggal 1 Mei, 1 Agustus dan 1 November masing-masing Rp 3.000.000,00. Sewa untuk bulan November dan Desember 2015 akan diterima pada tanggal 1 Februari 2016. Artinya, pada tanggal 31 Desember

2015 terdapat pendapatan sewa yang masih harus diterima sebesar Rp 2.000.000,00. Jumlah tersebut pada tanggal 31 Desember 2015 dicatat dalam jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit
Des	31	Sewa yang masih harus diterima Pendapatan sewa	Rp2.000.000,00	Rp2.000.000,00

4. Penghasilan yang diterima di muka (*deffered income*)

Penghasilan diterima di muka adalah penghasilan yang sudah diterima dalam suatu periode, tetapi harus diakui sebagai penghasilan pada periode yang akan datang. Misalnya perusahaan yang melakukan kegiatan usaha menyewakan rumah, pada tanggal 1 April 2015 menerima pembayaran sewa untuk masa 1 (satu) tahun sebesar Rp 12.000.000,00 .

Pendapatan sewa Rp 12.000.000,00 pada contoh diatas, untuk masa satu 1 tahun atau 12 bulan (1 April 2015 - 1 April 2016). Sampai dengan 31 Desember 2015, masa sewa sudah dijalani (dilewati) selama 9 bulan (1 April – 31 Desember 2015). Artinya, pendapatan yang harus diakui dalam periode 2015 adalah $9/12 \times \text{Rp } 12.000.000,00 = \text{Rp } 9.000.000,00$. Sisanya sebesar Rp 3.000.000,00 adalah pendapatan sewa yang harus diakui sebagai pendapatan periode 2016.

Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2015, bergantung pada pencatatan pada saat terjadi transaksi penerimaan kas untuk sewa pada tanggal 1 April 2015. Ada dua kemungkinan pencatatan yang dapat dilakukan saat terjadi penerimaan kas untuk pendapatan, yaitu sebagai berikut:

a. Dicatat sebagai pendapatan

Transaksi yang terjadi pada tanggal 1 April 2015 pada contoh di atas, dicatat debit akun Kas dan kredit Pendapatan Sewa masing-masing Rp 12.000.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2015 saldo akun Pendapatan Sewa kredit Rp 12.000.000,00. Jumlah tersebut tidak menunjukkan pendapatan sewa untuk periode 2015 yang seharusnya yaitu sebesar Rp 9.000.000,00 (9 bulan). Dengan kata lain, dalam saldo akun Pendapatan Sewa pada tanggal 31 Desember 2015, terdapat pendapatan sewa untuk periode 2016 sebesar Rp 3.000.000,00. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Diterima di Muka dengan jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit
Des	31	Pendapatan sewa Sewa diterima di muka	Rp3.000.000,00	Rp3.000.000,00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Sewa diterima di muka			Pendapatan sewa	
	31/12 3.000.000	←	3.000.000	1/4
12.000.000				

b. Dicatat sebagai utang

Transaksi penerimaan kas Rp 12.000.000,00 pada tanggal 1 April 2015 pada contoh di atas, dicatat debit akun Kas dan kredit akun Sewa Diterima di Muka (akun Utang). Pada tanggal 31 Desember 2015 saldo akun Sewa Diterima di Muka kredit Rp 12.000.000,00. Dalam jumlah tersebut, Rp 9.000.000,00 sudah menjadi pendapatan sewa periode 2015 karena sudah lewat waktu 9 bulan atau seharga Rp 9.000.000,00. Jumlah tersebut harus dipindahkan dari akun Sewa Diterima di Muka

ke dalam akun Pendapatan Sewa. Jurnal penyesuaian yang dibuat tanggal 31 Desember 2015 sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit
Des	31	Sewa diterima di muka Pendapatan sewa	Rp9.000.000,00	Rp9.000.000,00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Pendapatan sewa			Sewa diterima di	
muka				
	31/12 9.000.000	←	9.000.000	1/4
12.000.000				

5. Penyusutan (depresiasi) asset tetap

Asset tetap merupakan harta yang dimiliki perusahaan untuk digunakan dalam jangka waktu lama atau lebih dari 1 periode. Asset tetap yang telah digunakan nilainya akan menurun. Penurunan nilai asset tetap merupakan suatu kerugian yang harus dicatat sebagai penyesuaian. Perusahaan pada setiap akhir periode harus mencatat pengakuan beban depresiasi atau beban penyusutan tersebut. Misalnya, informasi yang tersedia menunjukkan bahwa beban depresiasi/penyusutan Peralatan untuk periode bulan Desember 2015 adalah sebesar Rp1.400.000,00. Penurunan nilai Peralatan tersebut dicatat dikredit dalam Akun Akumulasi Penyusutan dan di debet Beban Penyusutan. Ayat jurnal untuk mencatat beban depresiasi (beban penyusutan) adalah:

Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit
Des	31	Beban penyusutan	Rp1.400.000,00	

		peralatan		Rp1.400.000,00
		Akumulasi		
		penyusutan peralatan		

Dalam akun buku besar akun Peralatan tetap menunjukkan harga perolehannya. Sementara akun Akumulasi Penyusutan Peralatan merupakan *contra account* dari akun Peralatan. Artinya, dalam neraca diperlakukan sebagai pengurang harga perolehan peralatan.

6. Perlengkapan yang digunakan

Perlengkapan adalah bahan-bahan yang dibeli dengan maksud untuk digunakan dalam operasi perusahaan, tidak untuk dijual kembali. Perlengkapan akan dicatat dan dilaporkan sebesar harga belinya. Apabila selama periode akuntansi, perusahaan tidak melakukan pencatatan pemakaian perlengkapan, maka pada akhir periode perlu dilakukan perhitungan fisik atas perlengkapan yang masih tersisa sehingga dapat ditentukan jumlah perlengkapan yang terpakai pada periode yang bersangkutan. Jumlah pemakaian perlengkapan tersebut kemudian dicatat dalam buku melalui ayat jurnal penyesuaian.

Misalnya, akun Perlengkapan dalam neraca saldo 31 Desember 2015 menunjukkan saldo Rp 6.300.000,00. Jumlah tersebut menunjukkan perlengkapan yang disediakan untuk dipakai dalam periode tersebut. Sisa perlengkapan 31 Desember 2015 seharga Rp 1.500.000,00. Perlengkapan yang habis dipakai dalam periode 2015 seharga Rp 6.300.000,00 – Rp 1.500.000,00 = Rp 4.800.000,00. Jumlah tersebut merupakan beban perlengkapan untuk periode 2015, sehingga harus dipindahkan dari akun Perlengkapan ke dalam akun Beban Perlengkapan. Jurnal penyesuaian yang diperlukan sebagai berikut:

Tanggal	Keterangan	Debet	Kredit
---------	------------	-------	--------

Des	31	Beban perlengkapan Perlengkapan	Rp4.800.000,00	Rp4.800.000,00
-----	----	---------------------------------------	----------------	----------------

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Perlengkapan			Beban	
Perlengkapan				
6.300.000	31/12	4.800.000	→	4.800.000

Setelah penyesuaian, akun Perlengkapan menunjukkan saldo debet sebesar Rp1.500.000,00. artinya, sama dengan harga perlengkapan yang tersisa. Sementara jumlah Beban perlengkapan periode 2015 adalah sebesar Rp4.800.000,00.

7. Taksiran Kerugian Piutang

Piutang merupakan kewajiban pihak luar kepada perusahaan. Kemungkinan pihak luar tidak membayar kepada perusahaan selalu ada. Berdasarkan hal tersebut, maka perusahaan harus membuat akun piutang yang diperkirakan tidak dapat tertagih.

Contohnya karena kondisi perekonomian memburuk 10% dari jumlah piutang tidak dapat tertagih.

Contoh soal:

Pada 31 Desember 2015 di neraca saldo terdapat akun piutang Rp30.000.000,00. Perusahaan memperkirakan piutang yang tidak dapat ditagih Rp5.000.000,00. Buat Jurnal penyesuaian yang diperlukan!

Penyelesaian:

a. Bila dicatat menggunakan metode langsung

Jurnal penyesuaian, 31 Desember 2015:

Beban kerugian piutang	Rp5.000.000,00	
Piutang		Rp5.000.000,00

b. Bila dicatat menggunakan metode tidak langsung

Jurnal penyesuaian, 31 Desember 2015:

Beban kerugian piutang	Rp5.000.000,00	
Cadangan Kerugian Piutang		Rp5.000.000,00

Soal dan Jawaban

1. Saldo akun-akun di neraca saldo merupakan representasi dari saldo yang berada di
 - a. Jurnal
 - b. **Buku besar**
 - c. Persamaan dasar akuntansi
 - d. Laporan Keuangan
 - e. Neraca lajur
2. Konsep *accrual basis* adalah.....
 - a. Pengakuan beban berdasarkan kas.
 - b. Beban dan pendapatan yang memiliki keterkaitan langsung ditandingkan pada periode yang sama.
 - c. Akuntansi yang segera mengakui rugi yang kemungkinan besar terjadi.
 - d. Pencatatan yang dilakukan atas dasar kepraktisan.
 - e. **Pengakuan beban dan pendapatan berdasarkan basis waktu.**
3. Pendapatan yang masih harus diterima adalah.....
 - a. Pendapatan suatu perusahaan pada periode yang akan datang.
 - b. Pengakuan pendapatan yang lupa dicatat.
 - c. **Pendapatan yang sudah terjadi dan bisa diakui tetapi belum dicatat.**
 - d. Pendapatan yang belum terjadi dan mungkin akan diterima perusahaan.
 - e. Pengakuan pendapatan perusahaan yang mungkin akan terjadi.
4. Rekening perlengkapan (supplies) di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 1.200.000,00. Persediaan perlengkapan yang tersisa pada tanggal 31 Desember 2015 seharga Rp 300.000,00. Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....

a. Beban perlengkapan	Rp 900.000,00
Perlengkapan	Rp 900.000,00
b. Beban perlengkapan	Rp 300.000,00
Perlengkapan	Rp 300.000,00
c. Beban perlengkapan	Rp 1.200.000,00
Akumulasi penyusutan perlengkapan	Rp 1.200.000,00
d. Beban perlengkapan	Rp 900.000,00
Akumulasi penyusutan perlengkapan	Rp 900.000,00
e. Perlengkapan	Rp 300.000,00
Beban perlengkapan	Rp 300.000,00
5. Suatu perusahaan mempunyai rekening Peralatan di neraca saldo sebelum penyesuaian tanggal 31 Desember 2015 sebesar Rp 190.000.000,00 dan penyusutan ditetapkan 10% pertahun. Jurnal penyesuaian yang diperlukan adalah.....

a. Beban penyusutan peralatan	Rp 1.900.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan	Rp 1.900.000,00
b. Peralatan	Rp 190.000.000,00
Kas	Rp 190.000.000,00

- c. Beban penyusutan peralatan Rp 19.000.000,00**
Akumulasi penyusutan peralatan Rp 19.000.000,00
- d. Beban peralatan Rp 19.000.000,00
Peralatan Rp 19.000.000,00
- e. Akumulasi penyusutan peralatan Rp 19.000.000,00
Beban penyusutan peralatan Rp 19.000.000,00
6. Pada tanggal 1 Mei 2015 Tuan Afandi menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp 6.000.000,00 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai pendapatan sewa. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....
- a. **Pendapatan Sewa Rp 2.000.000,00**
Sewa diterima dimuka Rp 2.000.000,00
- b. Sewa diterima dimuka Rp 2.000.000,00
Pendapatan Sewa Rp 2.000.000,00
- c. Pendapatan Sewa Rp 4.000.000,00
Sewa diterima dimuka Rp 4.000.000,00
- d. Sewa diterima dimuka Rp 4.000.000,00
Pendapatan Sewa Rp 4.000.000,00
- e. Pendapatan Sewa Rp 6.000.000,00
Sewa diterima dimuka Rp 6.000.000,00
7. Suatu perusahaan membayar gaji karyawan seminggu sekali (6 hari kerja) setiap hari Sabtu sebesar Rp 3.000.000,00. Sabtu terakhir tanggal 28 Desember 2015. Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....(B)
- a. Beban gaji Rp 1.000.000,00
Kas Rp 1.000.000,00
- b. Beban gaji Rp 1.000.000,00**
Hutang gaji Rp 1.000.000,00
- c. Beban gaji Rp 2.000.000,00
Hutang gaji Rp 2.000.000,00
- d. Hutang gaji Rp 2.000.000,00
Beban gaji Rp 2.000.000,00
- e. Hutang gaji Rp 1.000.000,00
Kas Rp 1.000.000,00
8. Pada tanggal 1 April 2015 membayar sewa kantor Rp 6.000.000,00 untuk 2 tahun (1 April 2015 – 31 Maret 2017) dicatat dalam rekening sewa dibayar dimuka. Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....
- a. Sewa dibayar dimuka Rp 6.000.000,00
Kas Rp 6.000.000,00
- b. Sewa dibayar dimuka Rp 3.750.000,00
Beban sewa Rp 3.750.000,00
- c. Beban sewa Rp 2.250.000,00**
Sewa dibayar dimuka Rp 2.250.000,00
- d. Beban sewa Rp 2.250.000,00
Kas Rp 2.250.000,00

- e. Sewa dibayar dimuka Rp 2.250.000,00
 Beban sewa Rp 2.250.000,00
9. Perusahaan menyimpan uang di Bank BCA Rp 50.000.000,00 pada tanggal 1 Oktober 2015. Bunga 12% per tahun diterima setiap 1 Maret dan 1 September. Bagaimana jurnal penyesuaian untuk tanggal 31 Desember 2015?
- a. Kas Rp 6.000.000,00
 Pendapatan Bunga Rp 6.000.000,00
- b. Bunga yang masih harus diterima Rp 4.500.000,00
 Pendapatan Bunga Rp 4.500.000,00
- c. Pendapatan bunga Rp 1.500.000,00
 Bunga yang masih harus diterima Rp 1.500.000,00
- d. Bunga yang masih harus diterima Rp 1.500.000,00**
 Pendapatan Bunga Rp 1.500.000,00
- e. Pendapatan bunga Rp 4.500.000,00
 Bunga yang masih harus diterima Rp 4.500.000,00
10. Suatu perusahaan mempunyai rekening Kendaraan di neraca saldo sebelum penyesuaian tanggal 31 Desember 2015 sebesar Rp 210.000.000,00 dan penyusutan ditetapkan 10% per tahun. Jurnal penyesuaian yang diperlukan untuk mencatat penyusutan kendaraan adalah.....
- a. Beban penyusutan peralatan Rp 2.100.000,00
 Akumulasi penyusutan peralatan Rp 2.100.000,00
- b. Peralatan Rp 210.000.000,00
 Kas Rp 210.000.000,00
- c. Beban penyusutan peralatan Rp 21.000.000,00**
 Akumulasi penyusutan peralatan Rp 21.000.000,00
- d. Beban peralatan Rp 21.000.000,00
 Peralatan Rp 21.000.000,00
- e. Akumulasi penyusutan peralatan Rp 21.000.000,00
 Beban penyusutan peralatan Rp 21.000.000,00
11. Pada tanggal 1 Maret 2015 Tuan Donny menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp 7.200.000,00 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai Sewa diterima dimuka. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....
- a. Pendapatan Sewa Rp 1.200.000,00
 Sewa diterima dimuka Rp 1.200.000,00
- b. Sewa diterima dimuka Rp 6.000.000,00**
 Pendapatan Sewa Rp 6.000.000,00
- c. Pendapatan Sewa Rp 6.000.000,00
 Sewa diterima dimuka Rp 6.000.000,00
- d. Sewa diterima dimuka Rp 1.200.000,00
 Pendapatan Sewa Rp 1.200.000,00
- e. Pendapatan Sewa Rp 7.200.000,00
 Sewa diterima dimuka Rp 7.200.000,00

12. Suatu perusahaan pada akhir periode 31 Desember 2014 memiliki saldo akun Beban Iklan sebesar Rp 2.000.000,00 dan diketahui masih memiliki biaya iklan yang belum dibayar sebesar Rp 750.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....

a. Beban iklan	Rp 750.000,00	
Hutang Iklan		Rp 750.000,00
b. Beban iklan	Rp 750.000,00	
Kas		Rp 750.000,00
c. Beban iklan	Rp 2.000.000,00	
Hutang iklan		Rp 2.000.000,00
d. Hutang iklan	Rp 750.000,00	
Beban iklan		Rp 750.000,00
e. Hutang iklan	Rp 750.000,00	
Kas		Rp 750.000,00

13. Perusahaan menyimpan uang di Bank BNI Rp 60.000.000,00 pada tanggal 1 Oktober 2015. Bunga 12% per tahun diterima setiap 1 Maret dan 1 September. Bagaimana jurnal penyesuaian untuk tanggal 31 Desember 2015?

a. Kas	Rp 7.200.000,00	
Pendapatan Bunga		Rp 7.200.000,00
b. Bunga yang masih harus diterima	Rp 6.000.000,00	
Pendapatan Bunga		Rp 6.000.000,00
c. Pendapatan bunga	Rp 1.800.000,00	
Bunga yang masih harus diterima		Rp 1.800.000,00
d. Bunga yang masih harus diterima Rp 1.800.000,00		
Pendapatan Bunga		Rp 1.800.000,00
e. Pendapatan bunga	Rp 6.000.000,00	
Bunga yang masih harus diterima		Rp 6.000.000,00

14. Rekening perlengkapan di neraca saldo menunjukkan saldo debit sebesar Rp 2.500.000,00. Persediaan perlengkapan yang tersisa pada tanggal 31 Desember 2015 seharga Rp 1.500.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah.....

a. Beban perlengkapan	Rp 1.500.000,00	
Perlengkapan		Rp 1.500.000,00
b. Beban perlengkapan	Rp 1.000.000,00	
Perlengkapan		Rp 1.000.000,00
c. Beban perlengkapan	Rp 1.500.000,00	
Akumulasi penyusutan perlengkapan		Rp 1.500.000,00
d. Beban perlengkapan	Rp 1.000.000,00	
Akumulasi penyusutan perlengkapan		Rp 1.000.000,00
e. Perlengkapan	Rp 1.500.000,00	
Beban perlengkapan		Rp 1.500.000,00

15. Di bawah ini merupakan akun-akun yang membutuhkan penyesuaian pada akhir periode adalah, *kecuali*.....

- a. Beban yang masih harus dibayar

- b. Penghasilan/pendapatan yang masih harus diterima
 - c. Penghasilan/pendapatan yang diterima dimuka
 - d. **Penyusutan perlengkapan**
 - e. Kerugian piutang
16. Beban dibayar dimuka adalah.....
- a. Beban untuk satu periode, tetapi sampai dengan akhir periode belum dilakukan pembayaran.
 - b. Beban untuk satu periode, tetapi sampai dengan akhir periode realisasi pembayarannya belum dilakukan.
 - c. Beban yang harus dicatat perusahaan berdasarkan kepraktisan untuk membantu bisnis.
 - d. Pengeluaran yang belum terjadi pada suatu periode yang merupakan beban yang seharusnya sudah dibayar perusahaan.
 - e. **Pengeluaran yang sudah terjadi pada suatu periode yang merupakan beban periode di masa datang.**
17. Jurnal penyesuaian adalah.....
- a. Pencatatan transaksi suatu perusahaan dalam suatu periode tertentu.
 - b. Pencatatan akuntansi pada awal periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya.
 - c. **Pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya.**
 - d. Pencatatan harian secara kronologis (menurut tanggal) mengenai angka-angka dan fakta setiap transaksi.
 - e. Pencatatan mengenai transaksi yang berhubungan dengan akun riil.
18. Beban yang masih harus dibayar adalah.....
- a. Beban yang sudah diakui oleh perusahaan.
 - b. Beban yang sudah dibayar oleh perusahaan.
 - c. Beban penyusutan aktiva tetap yang terjadi di perusahaan yang harus diakui perusahaan pada akhir periode.
 - d. **Beban untuk suatu periode, tetapi sampai dengan akhir-akhir periode realisasi pembayarannya belum dilakukan.**
 - e. Beban yang harus dicatat perusahaan berdasarkan kepraktisan untuk membantu bisnis.
19. Aktiva tetap perlu disusutkan karena.....
- a. **Nilai aktiva tetap akan menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian.**
 - b. Sesuai ketentuan perusahaan.
 - c. Aktiva tetap mempunyai masa manfaat yang lama.
 - d. Untuk menentukan beban perusahaan.
 - e. Untuk mengetahui besar peralatan yang habis karena pemakaian.
20. Ketentuan PABU yang menjadikan jurnal penyesuaian diperlukan adalah....
- a. Kesatuan usaha, kontinuitas usaha dan basis akrual.
 - b. **Basis akrual, konservatisme dan analisis biaya dan manfaat.**
 - c. Penggunaan unit moneter, konservatisme dan analisis biaya dan manfaat.
 - d. Pengungkapan yang sepenuhnya, alokasi kos dan konservatisme.

- e. Basis akrual, kesatuan usaha dan periode waktu.
21. Perlengkapan di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 700.000,00 dan pada tanggal 31 Desember 2015 persediaan perlengkapan sebesar Rp 400.000,00 . Bagaimana jurnal penyesuaian yang benar ?
- | | | | |
|----|---------------------------|---------------------|---------------------|
| a. | Perlengkapan | Rp300.000,00 | |
| | Kas | | Rp300.000,00 |
| b. | Perlengkapan | Rp400.000,00 | |
| | Kas | | Rp400.000,00 |
| c. | Beban perlengkapan | Rp300.000,00 | |
| | Perlengkapan | | Rp300.000,00 |
| d. | Beban perlengkapan | Rp400.000,00 | |
| | Perlengkapan | | Rp400.000,00 |
| e. | Beban perlengkapan | Rp700.000,00 | |
| | Kas | | Rp700.000,00 |
22. Perlengkapan di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 600.000,00 dan pada tanggal 31 Desember 2015 diketahui perlengkapan yang terpakai sebesar Rp 200.000,00 . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar ?
- | | | | |
|----|---------------------------|---------------------|---------------------|
| a. | Perlengkapan | R600.000,00 | |
| | Kas | | Rp600.000,00 |
| b. | Perlengkapan | Rp200.000,00 | |
| | Kas | | Rp200.000,00 |
| c. | Beban perlengkapan | Rp600.000,00 | |
| | Perlengkapan | | Rp600.000,00 |
| d. | Beban perlengkapan | Rp200.000,00 | |
| | Perlengkapan | | Rp200.000,00 |
| e. | Beban perlengkapan | Rp800.000,00 | |
| | Kas | | Rp800.000,00 |
23. Gaji karyawan bulan Januari 2015 yang telah dibayar Rp 4.000.000,00 . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar ?
- | | | | |
|----|----------------------------|------------------------|------------------------|
| a. | Gaji dibayar dimuka | Rp 4.000.000,00 | |
| | Beban gaji | | Rp 4.000.000,00 |
| b. | Gaji dibayar dimuka | Rp 4.000.000,00 | |
| | Utang gaji | | Rp 4.000.000,00 |
| c. | Beban gaji | Rp 4.000.000,00 | |
| | Gaji dibayar dimuka | | Rp 4.000.000,00 |
| d. | Beban gaji | Rp 4.000.000,00 | |
| | Utang gaji | | Rp 4.000.000,00 |
| e. | Gaji | Rp4.000.000,00 | |
| | Kas | | Rp4.000.000,00 |
24. Sewa dibayar dimuka di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 3.700.000,00. Sewa yang telah kadaluarsa Rp 800.000,00 . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar ?
- | | | | |
|----|---------------------|---------------|---------------|
| a. | Beban sewa | Rp 800.000,00 | |
| | Kas | | Rp 800.000,00 |
| b. | Beban sewa | Rp 800.000,00 | |
| | Sewa dibayar dimuka | | Rp 800.000,00 |

- c. **Beban sewa** **Rp 2.900.000,00**
Sewa dibayar dimuka **Rp 2.900.000,00**
- d. **Beban sewa** Rp 2.900.000,00
Kas Rp 2.900.000,00
- e. **Beban sewa** Rp3.700.000,00
Kas Rp 3.700.000,00
25. Pada tanggal 31 Agustus 2015 perusahaan membayar asuransi Rp 4.800.000,00 untuk 1 tahun . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar dengan pendekatan laba rugi ?
- a. **Beban asuransi** **Rp 3.200.000,00**
Asuransi dibayar dimuka **Rp 3.200.000,00**
- b. **Beban asuransi** Rp 3.200.000,00
Kas Rp 3.200.000,00
- c. **Beban asuransi** Rp 1.600.000,00
Kas Rp 1.600.000,00
- d. **Beban asuransi** Rp 1.600.000,00
Asuransi dibayar dimuka Rp 1.600.000,00
- e. **Asuransi dibayar dimuka** Rp4.800.000,00
Kas Rp4.800.000,00
26. Di neraca saldo, akun gedung memperlihatkan jumlah Rp 100.000.000,00 .Diputuskan oleh manajemen penyusutan 10% pertahun . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar ?
- a. **Peralatan** Rp 1.000.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan Rp 1.000.000,00
- b. **Peralatan** Rp 10.000.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan Rp 10.000.000,00
- c. **Beban penyusutan peralatan** Rp 1.000.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan Rp 1.000.000,00
- d. **Beban penyusutan peralatan** **Rp 10.000.000,00**
Akumulasi penyusutan peralatan **Rp 10.000.000,00**
- e. **Peralatan** Rp1.000.000,00
Beban penyusutan peralatan Rp1.000.000,00
27. Di neraca saldo, akun peralatan memperlihatkan jumlah Rp 10.000.000,00. Diputuskan oleh manajemen penyusutan 5% pertahun . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar?
- a. **Peralatan** Rp 500.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan Rp 500.000,00
- b. **Peralatan** Rp 100.000,00
Akumulasi penyusutan peralatan Rp 100.000,00
- c. **Peralatan** Rp500.000,00
Beban penyusutan peralatan Rp500.000,00
- d. **Beban penyusutan peralatan** Rp 100.000,00

- Akumulasi penyusutan peralatan Rp 100.000,00
- e. **Beban penyusutan peralatan Rp 500.000,00**
Akumulasi penyusutan peralatan Rp 500.000,00
28. Di neraca saldo, akun kendaraan memperlihatkan jumlah Rp 50.000.000,00 .Diputuskan oleh manajemen penyusutan 10% pertahun . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar ?
- a. Beban penyusutan kendaraan Rp 500.000,00
 Akumulasi penyusutan kendaraan Rp 500.000,00
- b. Akumulasi penyusutan kendaraan Rp 5.000.000,00
 Beban penyusutan kendaraan Rp 5.000.000,00
- c. Kendaraan Rp 5.000.000,00
 Akumulasi penyusutan kendaraan Rp 5.000.000,00
- d. Kendaraan Rp 500.000,00
 Akumulasi penyusutan kendaraan Rp 500.000,00
- e. **Beban penyusutan kendaraan Rp 5.000.000,00**
Akumulasi penyusutan kendaraan Rp 5.000.000,00
29. Pada tanggal 31 Desember 2015 pendapatan jasa servis yang masih harus diterima sebesar Rp 2.500.000 . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar ?
- a. Kas Rp 2.500.000,00
 Pendapatan jasa servis Rp 2.500.000,00
- b. **Piutang Rp 2.500.000,00**
Pendapatan jasa servis Rp 2.500.000,00
- c. Piutang Rp 2.500.000,00
 Kas Rp 2.500.000,00
- d. Utang Rp 2.500.000,00
 Pendapatan jasa servis Rp 2.500.000,00
30. Pada tanggal 31 Desember 2015 listrik, air dan telepon yang belum dibayar sebesar Rp 2.000.000 . Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar ?
- a. **Beban rekening listrik, air dan telepon Rp 2.000.000,00**
Utang rekening listrik, air dan telepon Rp 2.000.000,00
- b. Beban rekening listrik, air dan telepon Rp 2.000.000,00
 Kas Rp 2.000.000,00
- c. Utang rekening listrik, air dan telepon Rp 2.000.000,00
 Kas Rp 2.000.000,00
- d. Kas Rp 2.000.000,00
 Utang rekening listrik, air dan telepon Rp 2.000.000,00

